'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

Nº 219

HOBBY CONSOLAS

Portugal 2,99 €

8 424094 810017 00219

228 páginas de diversión

¡IMPRESIONANTE!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

¡El mejor juego de acción de la historia!

¡DESCÚBRELO!

DARKSIDERS

Se acerca el primer gran juego de 2010

ESPECTACULAR

ASSASSIN´S CREED II

¡Ya está aquí!! Lo analizamos a fondo

¡EL FENÓMENO DEL AÑO!

AVATAR

Análisis en Exclusiva

¡¡Todo sobre los juegos, la película y la revolución 3D!!

60 JUEGOS NUEVOS

PLAYSTATION 3
- Bayonetta
- Ratchet & Clank
- Dragon Age
- Band Hero
- Alien vs Predator
- Moto GP 09/10
- Dragon Ball RB
- Marvel Ultimate A.
- Star Wars Heroes...

Wii
- Epic Mickey
- New Super Mario B.
- Wii Fit Plus
- Cazafantasmas
- Pro Evolution 2010
- Resident Evil DC

XBOX 360
- Mass Effect 2
- DJ Hero
- Lego Rock Band
- Dark Void
- Divinity II

PSP
- Tekken 6
- F-1 2009
- Silent Hill Shatt.

NINTENDO DS
- Assassin´s Creed II
- Scribblenauts
- Zelda Spirit Tracks
- ¡...Y muchos más!

¡¡SÚPER REGALO!!

5 PÓSTERS alucinantes







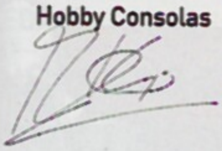
EL KIOSKO DE MIC___MIC

La tecnología no se detiene





MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



e-mail: manuel@axelspringer.es

El juego que ocupa nuestra portada de este mes puede marcar un nuevo punto de inflexión en la evolución de los videojuegos. **«Avatar»** es el primer videojuego que hace uso de la tecnología en 3D (la de verdad, no cuento los infructuosos intentos anteriores). Yo tuve la suerte de probarlo hace unos días, y la experiencia me dejó gratamente sorprendido. Esta vez sí hablamos de unas 3D "reales", que nos permiten ver los diferentes elementos de la imagen en distintos planos de profundidad. Una sensación que sin duda provoca que nos sumerjamos de forma mucho más intensa en el juego. Por desgracia, esta opción actualmente no deja de ser anecdótica, puesto que la televisiones que permiten esta experiencia aún no se han puesto a la venta en España, y cuando lo hagan tendrán un precio bastante elevado hasta que se popularicen (como ha sucedido con la televisiones LCD y de plasma). Pero sí que puede servir como piedra de toque para que en un futuro (quizá no muy lejano) los juegos en 3D (probablemente muy mejorados) estén a la orden del día. Y mientras, otras evoluciones tecnológicas como el Project Natal de Microsoft podría tener fecha de lanzamiento (se habla de finales de 2010). El avance tecnológico en los videojuegos no cesa, e incluso a veces se nos hace tan vertiginoso que cuesta procesar tanto cambio. Pero es parte de la naturaleza de esta forma de entretenimiento, y no deja de ser responsable de su encanto. Nada puede igualar la capacidad de sorprender de los videojuegos y eso los hace fuertes. Solo el instinto depredador de algunos (pirateando con total impunidad) puede hacer que todo esto se tambalee.

La experiencia 3D puede convertirse en el futuro de los videojuegos

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Piratas cercanos. Ahora que la piratería es un tema de candente actualidad con los problemas de nuestros pescadores en Somalia, aprovecho para comentaros la sentencia que condena a un 1 año y 3 meses de cárcel a un individuo que vendía en Pamplona copias ilegales de juegos de Xbox 360 y Wii. Y es que no hay que irse tan lejos para encontrar a los piratas.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Ya lo sabía. Por cuarto año consecutivo por estas fechas, le dedico mi editorial a «Call of Duty». Esta vez, no voy a cantaros las alabanzas del juego (que para eso ya podéis leer el análisis) sino a felicitarme por su éxito. Por fin los números comienzan a darme la razón, y mi saga favorita comienza a serlo, cada vez, de más gente. Ahora, a batir récords en Internet...



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Luis Reina. Detrás de este nombre está la voz en castellano de Jerry Seinfeld. Él dobla a Ezio, el héroe de «Assassin´s Creed II». Cada vez se realiza un mejor doblaje de juegos en España (hasta Juan Diego Botto o Michelle Jenner se apuntan), lo cual me encanta. ¿Os acordáis cuando nos flipaba que «Metal Gear Solid» viniera en nuestro idioma?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

REPORTAJE ESPECIAL

Acción de otro planeta con Avatar

Es el fenómeno de estas Navidades, y os adelantamos todas las claves de la película y los juegos en este reportaje.



BIG IN JAPAN

PÁGIN 46

Metal Gear se infiltra en PSP

Desde Japón, nuestro corresponsal nos los cuenta todo sobre la próxima aventura portátil de Snake.



NOVEDAD

Los secretos de Assassin´s Creed II

Acompañamos a Ezio Auditore en sus aventuras por el renacimiento en las distintas versiones:



SUMARIO

PARTICIPA EN EL SORTEO
CALL OF DUTY M. WARFARE 2:

10 juegos para PS3

10 juegos para Xbox 360



(página 50)

SUSCRÍBETE a Hobby Consolas
y llévate esta bolsa de regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com

en página 160





PREESTRENO

El apocalipsis de Darksiders

Os adelantamos como será esta aventura de proporciones épicas, en la que encarnamos a uno de los jinetes del Apocalipsis.

PÁGINA 52

NOVEDAD

La guerra estalla en Call of Duty



Directamente desde el frente, os ofrecemos el análisis más completo de «Modern Warfare 2», el título más esperado del año.

PÁGINA 88

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 191

Forza Motorsport 3

EL NUEVO REY DE LA VELOCIDAD

Desarrollador: TURN 10 **Distribuidor:** MICROSOFT **Fecha de Salida:** YA A LA VENTA

¿Te apasiona la velocidad? Pues ya está aquí Forza Motorsport 3, el mejor simulador de velocidad de la historia según la crítica internacional.



Forza Motorsport 3 es el simulador de conducción más completo, realista y mejor valorado jamás diseñado. ¡Es una auténtica pasada!



Espectáculo audiovisual

El apartado gráfico del que hace gala este extraordinario simulador no tiene rival en su género. Todos los vehículos y escenarios están realizados con un nivel de detalle sin precedentes, mostrando un aspecto absolutamente real. ¡Y a eso hay que sumar unos efectos de sonido soberbios y una banda sonora súper variada!



El nuevo motor gráfico de Forza 3 ha multiplicado por 10 su tasa poligonal.



El juego transcurre a una media constante de 60 cuadros por segundo.



La física de todos los vehículos que aparecen en Forza 3 no puede ser más realista.



A medida que nos golpeamos los coches van sufriendo importantes desperfectos.

Pilota los coches más potentes del mundo

Solo con Forza Motorsport 3 vas a poder pilotar más de 400 coches diferentes de fabricantes tan prestigiosos como Ferrari, Audi, Lexus, Aston Martin o Porsche. Todos presentan un modelado espectacular, un comportamiento súper realista y numerosas opciones de personalización.



Conducción adaptable

Forza Motorsport 3 es un simulador de velocidad auténtico, exigente y realista 100%. Aún así, gracias a un inteligente sistema de ayudas que se pueden activar en cualquier momento, los pilotos menos expertos también podrán disfrutar de este maravilloso simulador.



El mejor simulador de todos los tiempos

La prensa especializada ha sido unánime: Forza Motorsport 3 ha sido proclamado como el mejor simulador de velocidad de todos los tiempos. El juego ha recibido unas puntuaciones increíblemente altas, contando con una nota media en Metacritic de 92, la más elevada jamás alcanzada por un título similar. ¡Si te gusta la velocidad, no puedes perdértelo!

gamesradar — Puntuacion: **100**
ign.com — Puntuacion: **9,4**
HOBBY — Puntuacion: **94**
MeriStation — Puntuacion: **9,5**
Vandal — Puntuacion: **9,4**

¡Recorre los circuitos más alucinantes!

Más de 100 trazados distintos están esperándote en Forza Motorsport 3. Circuitos tan prestigiosos como Montmeló, Le Mans, Suzuka, Silverstone o Tsukuba han sido representados con todo lujo de detalles. Cada árbol, curva, tribuna o valla publicitaria presente en cada trazado ha sido recreado con un nivel de precisión impactante.



El grado de detalle que presenta cada circuito es asombroso. ¡No pueden ser más auténticos!



Los más de 100 trazados son una réplica exacta de los originales, como este de Montmeló.



La piloto Natacha Gachnang ha participado activamente en el desarrollo de Forza Motorsport 3





LOS JUEGOS QUE NOS GUSTARÍA VER EN EL CINE

Videojuegos en la gran pantalla

Se acerca una nueva hornada de películas basadas en videojuegos (no os perdáis nuestra sección de noticias) y nosotros hemos aprovechado para proponer nuevas versiones cinematográficas y, de paso, hacer nuestro "casting" particular. ¡Preparad las palomitas!

UNCHARTED 2



Está cachas, tiene aspecto de no haber roto un plato y además pone los mismos gestos que Nathan Drake. ¡Hemos encontrado al actor perfecto!



GERARD BUTLER
300, GAMER, ROCKNROLLA

BAYONETTA



Nosotros haríamos cola en el cine sólo por ver a nuestra presentadora favorita enfundada en un traje de cuero y "repartiendo cera" en tacones.



PILAR RUBIO
SÉ LO QUE HICÍSTEIS

GTA BALLAD OF GAY TONY

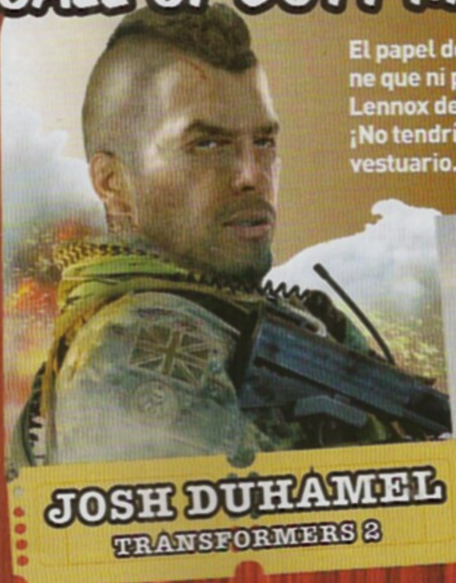


El parecido físico es innegable, y después de verle en "Corrupción en Miami", parece que al oscarizado Jamie Foxx tampoco se le da mal la vida nocturna.



JAMIE FOXX
STEALTH, MIAMI VICE, RAY

CALL OF DUTY MW2



El papel de Mac Tavish le viene que ni pintado al capitán Lennox de "Transformers". ¡No tendría que cambiar su vestuario... ni su cara de palo!



JOSH DUHAMEL
TRANSFORMERS 2





PARIS HILTON

SIMPLE LIFE

TEKKEN 6

Vaaale, quizá no sea experta en artes marciales, ni siquiera es buena actriz, pero ¿no os gustaría ver cómo se pelea en el cine? Además su "look" es perfecto para hacer de Lili.

ASSASSIN'S CREED II



La aportación "patria" a nuestra lista de películas. Águila Roja utiliza los mismos métodos de Ezio, ¡e incluso visten de forma similar!



DAVID JANER

AGUILA ROJA

SUBEN

▲ AVATAR. La película de James Cameron y sus correspondientes versiones jugables se van a convertir en el gran fenómeno de estas Navidades.



▲ LOS CLÁSICOS QUE RESUCITAN en PSNetwork, como «Metal Gear Solid» o «Vagrant Story», y la recién estrenada descarga de películas HD.

▲ CALL OF DUTY, cuya última entrega está cosechando un éxito sin precedentes entre crítica y público. ¡Ya se ha convertido en el juego del año!

▲ LAS NUEVAS PELIS BASADAS EN JUEGOS, que parecen bastante fieles a los títulos originales y cuentan con grandes estrellas en el reparto.

▼ LA POLÉMICA que se ha desatado en distintas partes del mundo con «Call of Duty» o «Left 4 Dead 2», ¿pero es que no han visto la recomendación por edades?

▼ LAS DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES, como «Assassin´s Creed II», que está más pulido en Xbox 360 o «NBA 2K10», con el que ocurre a la inversa.

▼ LOS 1.500 DESPIDOS Y CIERRE DE ESTUDIOS, que esta vez afectan a Electronic Arts, pese a la mejora de los resultados a finales de año.



▼ LAS EDICIONES QUE NO LLEGAN A ESPAÑA, como la de «Uncharted 2», o lo hacen en poquísimas unidades, como la "prestigio" de «Modern Warfare 2».

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94, 28035 Madrid. - Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

MOLA



@ Poder tener la edición Prestige de «Modern Warfare 2» y poder ver en verde gracias a la visión nocturna.

La verdad, si lo único que querías era ver las cosas de color verde, se nos ocurren un par de soluciones mucho más sencillas (y baratas) que la edición Prestige.

@ Que después de varios años de desarrollo vaya a salir «Gran Turismo 5» en marzo. Aunque solo en Japón.

Al final todo llega. Y a menos que tarden otros cuatro años en traducir los textos al castellano, pronto podremos disfrutarlo también en España.

@ Que todos los juegos salgan ahora, con la rebaja de PS3. Ahora que nos podemos coger la Play vamos a tener mucho para elegir...

Es verdad que resulta mucho más fácil coger la PS3, como el modelo Slim pesa menos... Y también nos lo han puesto fácil con los Blu-Ray. Imagina que fueran cartuchos.

@ La carpeta de «Pro Evolution Soccer» que regalasteis el mes pasado, con la imagen de Leo Messi y Fernando Torres.

Seguro que después de ver nuestra carpeta, el jugador del Barça se lleva el trofeo FIFA World Player de calle.

@ Que el mes de noviembre haya sido el más grande del año, con la salida de juegazos como «Modern Warfare 2» o «Assassin´s Creed II».

Nos lo vas a decir a nosotros, que también hemos tenido que escribir la revista más grande del año... ¡nos duelen los pulgares de tanto jugar!



@ Convertirte en el rey de la fiesta con «DJ Hero». ¡Igual hasta ligo como hacía el Dani Diyei ese!

Pues te advierto que nosotros ya vamos por el nivel difícil y no nos comemos ni una rosca. Aunque nuestras fiestas son las más animadas.

NO MOLA



@ Que en el número anterior hicierais publicidad de un juego "ecchi" (erótico). Igual a ciertas personas no les acaba de sentar del todo bien...

En Hobby Consolas no tenemos tapujos y si tenemos que poner imágenes eróticas como esta... pues se ponen.

@ Que mi tía se haya olvidado por completo de mi santo. Es la única que me compra un videojuego por mi santo.

Quizá está ahorrando para comprarte otra consola. ¡No pierdas la esperanza!

@ La mala acogida de «Dead Space Extraction». A veces pienso que cuando hablan del jugador hardcore de Wii, se están refiriendo solo a mí.

Siempre puedes comprar el juego muchas veces y así parece que es más popular.

@ Que mi maestro leyó en el cole un libro en el que el protagonista se llamaba Marcus Phoenix y entonces mis amigos y yo nos reímos.

Se llamaría igual, pero seguro que tenía menos músculos.

@ Irme a vivir con mi novia y no poder jugar a la consola ni a nada "por dolor de cabeza".

No lo entiendo. Si a ella "le duele la cabeza", tú tienes más tiempo de jugar... ¿O es a ti a quien le duele?

@ Que hayáis quitado la sección de trucos de PS2. Creo que una parte de mí ha muerto... como la sección.

No te preocupes, hombre, que solo se había tomado un descanso. Este mes la vuelves a tener en su sitio.



@ Que en «Wii Fit Plus» solo puedas registrar como mascota a tu perro o a tu gato. Y yo que quería registrar a mi tortuga...

¡Qué mal! ¡Con lo deportistas que son las tortugas!

@ Que en "Qué me Dices" escribáis en mayúsculas.

¡¡PERDÓN, SE NOS ESCAPA!!



Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

Tras las últimas rebajas, qué consola venderá más?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Definitivamente, PS3. Habrá que aceptarlo, ahora que viene a un precio tan reducido, con tanto disco duro y con esos juegos, habrá mucha gente que aunque tenga otra consola de verdad, se la comprará, yo incluido.
Tom Davies

■ Para mí, la consola que más se venderá es la PlayStation 3, con su precio más que económico, y por su jugabilidad. Aunque no tengas juegos, si tienes Internet puedes descargarte juegos, demos, vídeos, temas... Pero también podría ser la Wii, porque está bien para jugar con varias personas. La Xbox tiene un buen precio, pero para mí, los juegos de PS3 son mejores.
Christian Rincón (Parla)

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



JORGE LORENZO CORRE COMO UN MAESTRO... ¡COMO EL JEFE MAESTRO DE «HALO 3»!

Aquí os mostramos una imagen de Jorge Lorenzo mientras luchaba por el subcampeonato del mundo de motociclismo en el circuito de Cheste, el pasado 8 de noviembre. Para una tarea tan heroica, nada como lucir un casco especial, con el diseño que lucen los marines espaciales en «Halo 3 ODST». ¡Al final, acabó tercero y logró el subcampeonato!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 16 de noviembre

"Por encima de cualquier otro videojuego. Por encima del cine. Por encima de las imágenes de guerra que llegan desde los conflictos reales a las televisiones. Eso sí, la historia carece de interés.".

HC: Nos parece algo exagerado para decir que el modo campaña de «Modern Warfare 2» es muy realista.

20 Minutos, 30 de octubre

"Venezuela ha sancionado la "Ley para la prohibición de Videojuegos y Juguetes Bélicos" que establece penas de prisión de tres a cinco años para aquellos que vendan estos productos".

HC: ¿Cuando entenderán que solo son juegos?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Son relevantes las diferencias entre versiones?

Últimamente hemos visto juegos que muestran diferencias técnicas entre las versiones de PS3 y Xbox 360. ¿Son realmente importantes?

Sí



David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Mismo juego por mismo precio

¿Quién tiene la culpa de que un juego tenga peor "antialiasing" en PS3 o de que las texturas en Xbox 360 tengan menos resolución? No nos engañemos, ambas consolas son capaces de alcanzar esos estándares técnicos. El problema está en las conversiones "chapuceras" de algunas compañías, que por ahorrarse trabajo no optimizan los juegos para cada máquina. ¿Es que no pagamos lo mismo por ambas versiones? ¿O acaso es que unos jugadores se merecen más? No. Cuando compro un juego quiero que esté bien acabado, que pase un control de calidad y que me brinde la mejor experiencia posible, sea cual sea mi consola. Si no, que lo vendan más barato por lo que se han ahorrado.

Estas diferencias técnicas son el resultado de un trabajo mal hecho, en el que se antepone ahorrar costes en lugar de lanzar buenos juegos. Por eso, por pequeñas que sean, se deben castigar.

No



Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Lo esencial no cambia

Sinceramente, me parece absurdo pelearse por que una versión muestre un arbolito más al fondo o la textura de la pared muestre los ladrillos más claros. Lo importante es que el manejo y la diversión sean los mismos. Además la mayoría de estas "vergonzosas" diferencias ni se notan al ojo desnudo. Vale si pausas el juego y te pegas a la tele ves que faltan dos píxeles, pero apuesto a que si a muchos de esos que ponen el grito en el cielo se les ponen dos pantallas delante, no son capaces de distinguir de qué versión es cada uno. Menos contagiarse de las polémicas chorras que brotan por los foros de Internet y más disfrutar del juego en su plenitud, que al final de eso va nuestro hobby.

Que haya pequeñas diferencias gráficas entre dos versiones no pasa de lo anecdótico. Lo importante es que la experiencia de juego, las opciones y la duración sean las mismas.



Y tú ¿qué opinas?

■ Creo que esto dependerá de los gustos de cada persona: a los que les gusten los realistas elegirán la PS3, a los que les gusta el online la 360 y a los que le guste lo simple, la Wii.
Adrianstiles

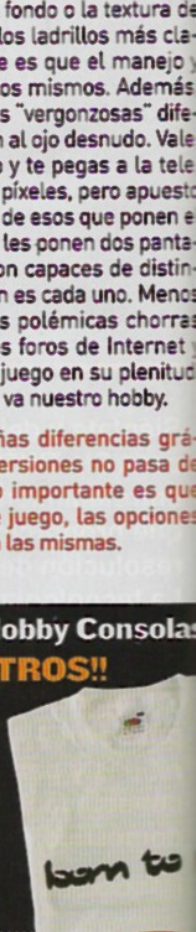
■ En mi opinión, la Wii va a seguir siendo la reina del mercado. Si ya de por sí era la más vendida, ahora con las rebajas Nintendo se ha visto obligada a bajarle el precio, lo que la hace más atractiva y fácil de llegar a las familias.
Marcos Tabernero (Madrid)

■ A mí me convence la Xbox, porque tiene juegos baratos y una cantidad de ellos enorme.
Nacho Vedia

Y EL MES QUE VIENE:
¿CUÁL VA A SER EL JUEGO DE ESTAS NAVIDADES?

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.



EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Adrià Martínez, José Raúl Tafur, Vicente Pintor, David Vioque, Imanol Barriuso, Beatriz Jiménez, Tom Davies, Christian Rincón, Adrianstiles y Marcos Tabernero.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	PES 2010	(PS3)	-	1
2	FIFA 10	(PS3)	1	2
3	Uncharted 2	(PS3)	-	1
4	Uncharted 2 (Ed. Esp.)	(PS3)	-	1
5	FIFA 10	(PS2)	10	2
6	PES 2010	(X360)	-	1
7	FIFA 10	(X360)	5	2
8	Tekken 6	(PS3)	-	1
9	Wii Sports Resort	(Wii)	4	4
10	FIFA 10	(PSP)	-	1



UNCHARTED 2
La espectacular aventura de Drake se ha colado en la lista por partida doble. Con la calidad de esta secuela, la saga es ya una de las grandes licencias exclusivas de PS3.



TEKKEN 6
La resurrección del género de la lucha tiene un nuevo miembro de lujo. El torneo del puño de hierro ha entrado con timidez en la lista, pero es que con tanto fútbol está complicado.



PRO EVOLUTION 2010
Se coloca, por el momento, como el favorito de los jugones españoles. En su primera semana a la venta ha conseguido desbancar a «FIFA 10», pero ojo, que esto no ha hecho más que empezar, y aún queda mucho partido.

Por consolas

PS3
1 PES 2010
2 FIFA 10
3 Uncharted 2
4 Uncharted 2 (Ed. Esp.)
5 Tekken 6
6 NBA 2K10
7 Need For Speed Shift
8 Fallout 3
9 Operation Flashpoint 2
10 Grand Theft Auto IV

XBOX 360
1 PES 2010
2 FIFA 10
3 Forza M. 3 (Ed. Lim.)
4 Forza Motorsport 3
5 Operation Flashpoint 2
6 GTA: Episodes from L.C.
7 Borderlands
8 NBA 2K10
9 Dead Rising (Classics)
10 Halo 3 ODST

Wii
1 Wii Sports Resort
2 Wii Fit Plus
3 Mario Kart Wii
4 Wii Fit
5 FIFA 10

NDS
1 Prof. Layton y la C.P.
2 Kingdom H. 358/2 Days
3 Mario & Luigi: Viaje...
4 Bakugan
5 Prof. Layton y la V.M.

PSP
1 FIFA 10
2 Gran Turismo (Ed. Esp.)
3 Gran Turismo
4 Soul Calibur B. Destiny
5 Naruto Shippuden LAR

PS2
1 FIFA 10
2 Need for Speed: U.
3 Ben 10: Alien Force
4 WWE Smackdown 2010
5 GTA San Andreas (Plat.)

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 2 al 8 noviembre — Datos cedidos por MagicBox

1 PES 2010 (PS3)
2 Pokemon Heart Gold / Soul Silver (DS)
3 Wii Fit Plus (Wii)
4 Tomodachi Collection (DS)
5 Persona 3 Portable (PSP)
6 Inazuma Eleven 2 (DS)
7 Hikari no 4 Senshi: FF Gaiden (DS)
8 Bayonetta (PS3)
9 Summon Night X: Tears Crown (Wii)
10 Mario & Sonic Olympic Winter Games (Wii)



PES 2010 comienza su exitosa andadura también por tierras niponas. Allí no tiene rival, por lo que es muy posible que esté en la lista casi tanto como «Wii Fit Plus» o «Pokémon».

En EE.UU.

Del 1 al 7 noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Dragon Age: Origins (Xbox 360)
2 Wii Sports (Wii)
3 Wii Fit Plus (Wii)
4 Forza Motorsport 3 (Xbox 360)
5 Wii Sports Resort (Wii)
6 Dragon Age: Origins (PS3)
7 Mario Kart Wii (Wii)
8 Borderlands (Xbox 360)
9 Uncharted 2 (PS3)
10 DJ Hero (Xbox 360)



DRAGON AGE: ORIGINS ha tenido todo el mes a los americanos explorando su fantástico mundo. Cuando paraban, decidían ponerse a quemar grasas con los juegos deportivos de Wii.

En Gran Bretaña

Del 1 al 7 noviembre — Datos cedidos por ELSPA

1 Wii Fit Plus (Wii)
2 FIFA 10 (Todas)
3 Wii Sports Resort (Wii)
4 Football Manager 2010 (PSP)
5 Dragon Age: Origins (PS3, Xbox 360)
6 Forza Motorsport 3 (Xbox 360)
7 Mario & Sonic Olympic Winter Games (Wii)
8 GTA Episodes from Liberty City (Xbox 360)
9 PES 2010 (PS3, Xbox 360, PS2, PSP)
10 Tekken 6 (PS3, Xbox 360)



Wii FIT PLUS barre en la lista británica, incluso por encima del fenómeno «FIFA». No es de extrañar, teniendo en cuenta que su primera parte aún seguía entre los más vendidos.

La cifra
100.000
«CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2» SE VENDIERON EN ESPAÑA EN SOLO 3 DÍAS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO.



PRESENTACIÓN – PS3 Y XBOX 360

Una carnicería entre alienígenas

Hemos probado los distintos modos multijugador de Aliens Versus Predator, un intenso "shooter" subjetivo.

Los aliens y los predator volverán a enfrentarse en 2010. Los veteranos recordaréis aquel «Aliens VS Predator» que salió en Jaguar allá por 1994, y ahora los desarrolladores de Rebellion volverán a poner de moda la saga. Tanto en el modo Campaña como en el multijugador **podremos elegir entre un marine, un alien o un predator,** cada uno con su historia.

Nosotros ya hemos probado las **distintas opciones del multijugador:** contaremos con el típico "todos contra todos", pero también veremos el modo **"Caza de Predator"**, en el que uno de los jugadores tendrá que ser este personaje y acabar con los otros (todos marines) sin caer primero. En **"Plaga"**, un jugador será un alien, y cada marine que caiga se convertirá también ese bicho, hasta que solo quede un marine en pie. Como supondréis, **los marines serán los más débiles,** pero tendrán un armamento variado. **Los aliens podrán trepar** por paredes y techos, mientras que **los predator podrán hacerse invisibles** y usar su visión termal. Cojamos a quien cojamos, todas las partidas serán tan rápidas como intensas.

PREDATOR

Dispone de la tecnología más avanzada para buscar y eliminar sus presas. ¿Quién no ha envidiado su camuflaje óptico?



MOVERNOS EN GRUPO será una buena idea para sobrevivir cuando los aliens o los predator nos estén buscando.



LA VERSATILIDAD DE LOS ALIEN será muy útil para dar ataques sorpresa o escapar. Ir cabeza abajo puede confundir un poco...

ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

La fecha "final"

El próximo 9 de marzo se pondrá a la venta Final Fantasy XIII en España

Square-Enix ha hecho pública, por fin, la fecha de lanzamiento de «Final Fantasy XIII» en Europa. Será el próximo 9 de marzo, y el juego saldrá en PS3 y Xbox 360 de manera simultánea. También se aprovechó este anuncio para dar a conocer el tema musical "My Hands", de Leona Lewis (poseedora de varios discos de platino), una canción exclusiva que completará la genial banda sonora de Masashi Hamauzu.



NOTICIAS BREVES



ALAN WAKE SE DESPERTARÁ EN MAYO

Ya se ha filtrado la fecha de lanzamiento de «Alan Wake», una aventura de terror para Xbox 360 que causó sensación durante el pasado E3. Después de un larguísimo desarrollo, parece que Microsoft (que no se ha pronunciado al respecto) lanzará este título, simultáneamente en todo el mundo, a lo largo del próximo mes de mayo.

MÚSICA Y VIDEOJUEGOS EN LA LABORAL DE GIJÓN

El próximo 18 de diciembre se inaugura en el centro de arte de la Laboral en Gijón la exposición Playlist. La muestra tendrá como núcleo el "movimiento 8 bit", que utiliza antiguas consolas de videojuegos para crear música. La exposición durará hasta el 17 de mayo.

AVENTURAS LEJOS DE LOS TRIBUNALES

Ya está lista la nueva entrega de la serie «Ace Attorney» para Nintendo DS. El próximo 19 de febrero aparecerá «A. A



SI MANEJAMOS A LOS MARINES, la dinámica de juego se basará más en la supervivencia que en la "cacería". Os aseguramos que la tensión de sentirse presa os hará soltar algún grito desesperado.





SI PILLAMOS POR LA ESPALDA a los rivales podremos liquidarlos de un golpe. El juego será muy sangriento.



LAS ARMAS serán muy variadas en el caso de los marines. También tendremos un radar.

ALIEN ↑

Su capacidad para trepar y perforar a los rivales de un plumazo lo mantienen como uno de los monstruos más temibles del cine.

Investigations: Miles Edgeworth» que abandonará la temática judicial y nos permitirá investigar los crímenes sobre el terreno, en el papel del fiscal Edgeworth.

MANO A MANO CON EL "CAPI"



La editorial Marvel ha anunciado el lanzamiento de nuevos títulos basados en sus personajes más populares. De momento sabemos que en primavera de 2011 aparecerá el juego de Thor, el dios del trueno, coincidiendo con el estreno de la película. Dos meses después, será el Capitán América quien arrase tanto en los cines como en nuestra consola.

EN EL AUTO DE PAPÁ... CON «SINGSTAR»

Desde el 26 de noviembre, los más pequeños (y los nostálgicos) pueden disfrutar de «Singstar Miliki», un juego musical para PS2 que cuenta con 25 temas de los famosos payasos, como "Susanita" o "¿Cómo están ustedes?".

PRIMEROS DATOS – NINTENDO DS

Un dragón que cabe en nuestros bolsillos

Blue Dragon Awakened Shadow para DS llegará a España en 2010.

Después del chasco que nos llevamos después de que el anterior «Blue Dragon» no llegase a España, Namco-Bandai acaba de anunciar que compensará a todos los fans de este juego de rol con «Awakened Shadow». Este cartucho será una secuela del juego de Xbox 360, y por primera vez nos dará la oportunidad de personalizar a nuestro héroe. Llegará en verano de 2010.



ANUNCIO – XBOX 360

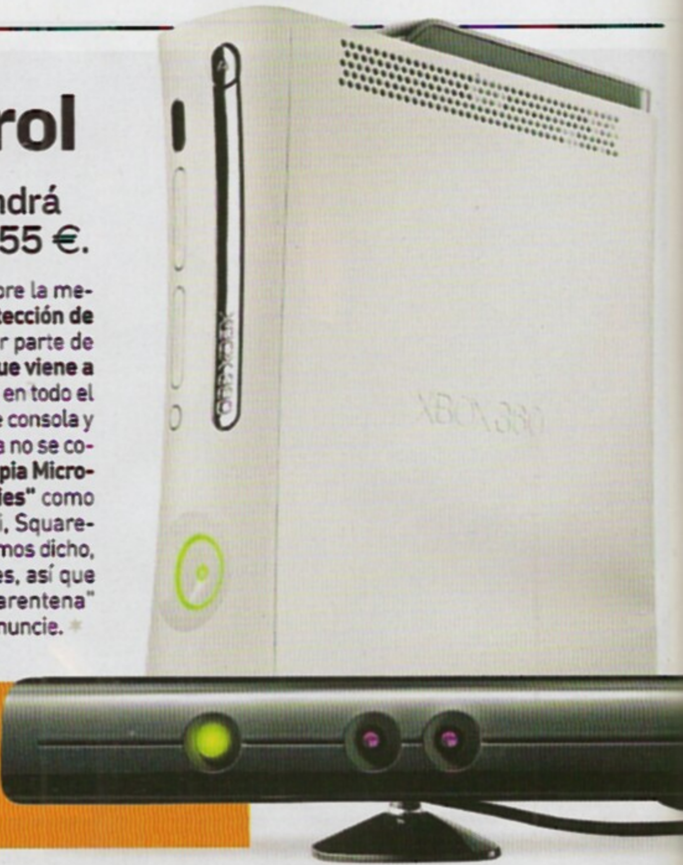
Eres el mando de control

De ser cierta una filtración, Project Natal se pondrá a la venta en noviembre de 2010 por menos de 55 €.

Después de dar la campanada en el pasado E3, ahora una filtración ha puesto sobre la mesa lo que podrían ser los datos del lanzamiento de **Project Natal, el sistema de detección de movimientos de Xbox 360.** Según esta información, **sin confirmar oficialmente** por parte de Microsoft, la cámara (cuyo diseño podría variar) **se lanzará en noviembre del año que viene a un precio más barato de lo esperado: menos de 55 euros**, y saldrá simultáneamente en todo el mundo. En principio estarán disponibles 5.000.000 de unidades, además de un pack de consola y mando, cuyo precio no se ha desvelado. En cuanto a los juegos de lanzamiento, todavía no se conocen los títulos concretos, pero sí se apunta que serán **14 juegos, entre los de la propia Microsoft y otros de "third parties"** como Activision, Namco-Bandai, Square-Enix o Ubisoft. Como os hemos dicho, estos datos no son oficiales, así que hay que ponerlos "en cuarentena" hasta que Microsoft se pronuncie.



ESTE «BREAKOUT» puede ser uno de los 14 juegos que estén listos para el lanzamiento de Project Natal.



LA CÁMARA nos permitirá jugar a la consola utilizando nuestro cuerpo en lugar de los mandos tradicionales.

PRIMER CONTACTO – XBOX 360, PS3

Rico Rodríguez vuelve a sembrar el caos

Retocando los últimos flecos antes del lanzamiento de Just Cause 2.

Hace unos días visitamos las oficinas de Koch Media para comprobar el avanzado estado de desarrollo en que se encuentra «Just Cause 2». De hecho, saldrá a la venta durante el primer trimestre del 2010. Las novedades más jugosas fueron su estupendo acabado gráfico, su gigantesco mapa y el doble garfio con el podremos enganchar a un enemigo en un helicóptero y ver cómo vuela, por ejemplo. La gigantesca isla de Panau estará disponible para hacer "el cabra" y sembrar el caos.



EN JUST CAUSE 2 haremos locuras todo el tiempo. Saltos base, acrobacias de todo tipo...



PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

La próxima batalla se libra por Internet

La guerra estallará en marzo, con el nuevo Battlefield Bad Company 2

Los miembros de la Compañía B volverán a la acción con «Bad Company 2», un "shooter" en primera persona que nos llevará desde Alaska a la selva de Chile, cumpliendo las misiones más arriesgadas. El modo multijugador destacará por sus escenarios abiertos (más de 8 km cuadrados) que podremos destruir hasta los cimientos en partidas de 20 jugadores online. Además, el juego lucirá un oscuro sentido del humor y pondrá a nuestra disposición todo tipo de armas y vehículos, desde jeeps a helicópteros.



EL CAMPO DE BATALLA será enorme, y nos permitirá usar todo tipo de vehículos en batallas de hasta 20 jugadores.

PRIMERAS IMÁGENES – Wii

La gran odisea de Mickey

La mascota de Disney regresa a los videojuegos con el sorprendente Epic Mickey. Esta aventura, exclusiva de Wii, se lanzará el año que viene, pero sus desarrolladores ya nos la han presentado oficialmente.



En 1927, antes de que Mickey se convirtiera en un icono mundial, el joven Walt Disney creó **un "prototipo" llamado Oswald, el Conejo de la Suerte.** Más tarde, el ratón se quedó con todo el protagonismo y Oswald fue olvidado, pero... ¿y si Oswald hubiera esperado todo este tiempo el momento para vengarse por su "destierro"? Con ese planteamiento arrancará «Epic Mickey», el próximo gran proyecto de Disney, que tendrá a **Warren Spector (el creador de sagas como «Wing Commander», «Ultima» o «Deus Ex»)** como director.

Al empezar el juego, Mickey despertará en un extraño entorno llamado Toon Wasteland, algo así como el "vertedero de los dibujos animados". Pronto descubrirá que se trata de un sitio **donde han ido a parar los personajes de dibujos que ya nadie recuerda**, por lo que es un mundo frío y hostil. El objetivo, como no, será **escapar de este lugar y volver a la "realidad".** El desarrollo será el propio de una aventura abierta, con zonas plataformeras y objetos ocultos. **Habrá misiones secundarias que podremos superar para abrir nuevas rutas** o para modificar nuestro carácter. Sí, porque Mickey evolucionará en su forma de comportarse y sus habilidades según las decisiones que tomemos. Si ayudamos a otros personajes, el ratón se volverá bueno, pero también podremos ser egoístas y buscar nuestro propio beneficio. Contaremos, además, con un **pincel mágico que nos permitirá dibujar, borrar o modificar partes del escenario.** Así, podremos pintar plataformas de la nada o hacer desaparecer obstáculos. ¡Imaginaos la de posibilidades que habrá! En la presentación del juego, que tuvo lugar en Londres en octubre, lo vimos en movimiento y la verdad es que parece explotar el potencial de Wii. ¡En 2010 veremos el resultado!

MICKEY MOUSE

Aunque su imagen actual es algo más moderna, el vivaracho ratón conservará el "look" de los años 30. Armado con su pincel, podrá redibujar el Toon Wasteland a su antojo para volver al mundo real.



LA ESTÉTICA mezclará el colorido y desenfado de los dibujos animados Disney con el ambiente tenebroso que propone el argumento. ¡Mirad qué tipos tan raros!



EL CONEJO OSWALD será parte importante de la trama. Cuando Mickey llegue a la Wasteland, descubrirá que Oswald tiene el control. ¿Nos ayudará a escapar?



LOS DUELOS con los enemigos se resolverán empleando el pincel mágico. Los "monstruitos" que encontraremos, como este Beetleworx Cannon, serán coloridos y alocados. ¡No os dejéis engañar, son fieros!

COMPARTIENDO PROTAGONISMO

HABRÁ MUCHOS OTROS PERSONAJES CLÁSICOS de Disney, aunque algunos de ellos tendrá un aspecto muy distinto del habitual. Donald, por ejemplo, será una especie de robot que nos ayudará a cumplir algunas tareas. También veremos a Pete Pata Palo o al malvado doctor de «Mickey Mania» (SNES, Mega Drive, Mega CD). El principal secundario será el conejo Oswald (abajo, a la derecha), que en principio será nuestro rival.





LAS POSES Y LOS ATAQUES de Mickey cambiarán en función de nuestras elecciones morales.



LAS PLATAFORMAS ocuparán gran parte del juego. Por suerte, podremos "dibujar" nuestro propio camino.



NOS MOVEREMOS EN 3D en toda la aventura, si bien habrá secciones de homenaje a juegos 2D clásicos.

UN NUEVO MUNDO

EL TRABAJO DE DISEÑO del juego está siendo concienzudo, pues se busca crear un título que homenajee a la etapa más clásica de los dibujos Disney. Warren Spector, el director del proyecto, siente devoción por la etapa dorada de los "cartoons", así que está mirando con lupa todos los escenarios y personajes del título. Los entornos serán fríos y oscuros, cosa que podremos cambiar con nuestro pincel.



LOS ESCENARIOS tomarán referencias de muchos cortos clásicos de Mickey. Al principio el aspecto será siniestro y nuestra labor será contribuir a cambiar eso.

WARREN SPECTOR es muy conocido entre los jugones de PC y se confiesa fan acérrimo de Disney. Tanto el argumento como el planteamiento de «Epic Mickey» son suyos.





PRIMER CONTACTO – XBOX 360

Un juego de rol que salvará el universo

Shepard luchará por la humanidad en Mass Effect 2 a partir del próximo mes de enero.

Ya hemos jugado a la secuela de **«Mass Effect», uno de los mejores juego de rol de Xbox 360, obra de Bioware** (creadores de «Dragon Age», que podéis ver comentado este mismo número). En el año 2185, el comandante Shepard tendrá que investigar la desaparición de colonias humanas por toda la galaxia, mientras sigue la pista de nuevas especies alienígenas, **Collector y Reaper, que se pondrán de parte de los temibles Geth.** Para conseguirlo, antes tendrá que reclutar aventureros dispuestos a ayudarle en esta misión suicida.

Esta secuela tendrá **un estilo más oscuro que el original y estará orientada a la acción.** Aparte de las mejoras técnicas y la presencia de nuevos planetas y misiones secundarias, «Mass Effect 2» hará hincapié en la **posibilidad de llevar a cabo decisiones morales y de ganarnos la lealtad de nuestros compañeros.** Dentro de poco os lo contaremos todo sobre esta odisea galáctica que, por el momento, sólo aparecerá en la consola de Microsoft.



LAS SECUENCIAS DE ACCIÓN (con la cámara al hombro y un sistema de cobertura tipo «Gears of War») serán tan importantes como la exploración o los numerosos diálogos. Podremos dar órdenes a los aliados.

EDICIÓN ESPECIAL

LOS COLECCIONISTAS podrán hacerse con una edición limitada que, además de incluir un libro de bocetos (con 48 páginas) y un cómic, vendrá en una caja metálica y tendrá contenido exclusivo. Aquí os mostramos dos armaduras para el comandante Shepard que sólo estarán disponibles de este modo. Lo mismo ocurrirá con algunas armas y parte del equipo de exploración.







LOS SECUNDARIOS, como la mentalista Samara, serán una de las piezas claves en la historia de «Mass Effect 2».



LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA nos sorprenderá con nuevos planetas, como Omega (inspirado en Las Vegas) o Illium.



HABRÁ DIFERENTES FINALES según nuestras decisiones. Algunos pueden tener un epílogo realmente dramático...



PRÓXIMOS ESTRENOS – CINE

A Hollywood le gustan los juegos

La meca del cine está apostando más fuerte que nunca por los títulos que han triunfado en las consolas. Nosotros repasamos los próximas películas basadas en videojuegos y nos preguntamos: ¿estarán a la altura del original?

PRINCE OF PERSIA



← JAKE GYLLENHAAL

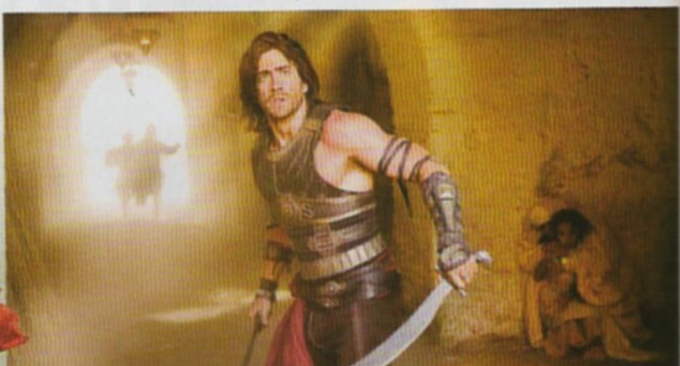
Interpretará a Dastan, un príncipe persa del siglo VI. Le hemos visto en películas como «Brokeback Mountain» o «Zodiac».

Este es quizá el proyecto más deslumbrante de todos los que están en marcha actualmente relacionados con los videojuegos. A su favor cuenta no solo con un atractivo **guión basado en «Las Arenas del Tiempo»**, la entrega que revitalizó la saga en las consolas hace unos años, sino también un reparto de lujo: **Jake Gyllenhaal** dará vida al Príncipe, y junto a él tendrá a **Gemma Arterton** ("Quantum of Solace") en el papel de la princesa Tamina. Su misión será frustrar los planes de su tío adoptivo Nizam, interpretado por **Ben Kingsley** ("Ghandi"), que quiere utilizar los poderes de la Daga del Tiempo para dominar el mundo.

Al frente del proyecto está el director Mike Newell ("Harry Potter y el Cáliz de Fuego"), y la producción corre a cargo de Jerry Bruckheimer ("Piratas del Caribe", "Black Hawk Derribado"). El rodaje, **a caballo entre Marruecos y Londres**, está ya muy avanzado, porque la película se estrenará en mayo (ya podéis ver el primer tráiler en internet).



LA AMBIENTACIÓN promete hacer honor a la saga: 400 extras, 7.000 vestidos hechos a mano y espectaculares efectos especiales se encargarán de lograrlo.



EL GUIÓN girará en torno a la capacidad de controlar el tiempo, igual que en el juego. Jordan Mechner, el creador de la saga, ha participado en su adaptación.

KANE & LYNCH

La violenta historia de estos dos criminales, a la que jugamos en PS3 y Xbox 360, también saltará a la pantalla grande en 2010. El comienzo del rodaje está previsto justo para finales de este año, y en el set destacará la rutilante presencia de **Bruce Willis, que se meterá en la piel de Kane.** Aunque todavía no se conocen muchos datos, el punto de partida del guión será el mismo que el del juego: Kane es un mercenario que conoce al psicópata Lynch en el corredor de la muerte y, tras escapar, ambos se embarcan en **una historia de venganza llena de acción y disparos.** La incógnita es quién interpretará a Lynch, aunque suena el nombre de Billy Bob Thornton.





BRUCE WILLIS es la estrella que interpretará al mercenario Kane. Su experiencia en películas de acción hace que sea el actor perfecto para este papel.

RESIDENT EVIL AFTERLIFE

La saga "Resident Evil" prepara ya un nuevo capítulo cinematográfico, en el que veremos a **Milla Jovovich de vuelta en el papel de Alice.** Esta vez, ella y el grupo de humanos supervivientes llegarán a Los Angeles, pero se encontrarán con que la ciudad también está llena de "no-muertos". La gran novedad en el reparto será **Wentworth Miller, el protagonista de la serie "Prison Break"**, que interpretará a Chris Redfield. El director, guionista y productor de "Afterlife" será Paul W.S. Anderson, quien ya dirigió la primera entrega de la saga, y guardaba un as en la manga: **¡la película será en 3D!**





WENTWORTH MILLER, en el papel de Chris Redfield, será la nueva cara conocida de la película, que llegará en verano de 2010.

Y PRÓXIMAMENTE VEREMOS...



BIOSHOCK: El español Juan Carlos Fresnadillo ("28 semanas después") dirigirá esta adaptación, ambientada en la ciudad sumergida de Rapture.



CASTLEVANIA: Los hermanos Belmont se quedarán encerrados en el castillo de Drácula en esta cinta, dirigida por James Wan ("Saw").



GEARS OF WAR: Len Wiseman, el director de "Underworld", está al frente de un ambicioso proyecto que podría convertirse en una trilogía.



JUST CAUSE: El productor de "Kane & Lynch" ha fijado su punto de mira sobre este juego, y prepara también la segunda parte de "Hitman".



LOS SIMS: Dos amigos que descubren que lo que hacen en el juego afecta al mundo real van a protagonizar una película bastante... curiosa.



SILENT HILL 2: La primera película fue una de las mejores adaptaciones de un videojuego, así que esperamos ansiosos esta continuación.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – Wii

Se vuelve a extender la epidemia de virus T



RE Archives: Resident Evil Zero nos llevará de vuelta a Raccoon City en enero.

Capcom sigue brindando a los usuarios de Wii la oportunidad de jugar a los mejores capítulos de la saga «Resident Evil» englobados dentro de la marca «RE Archives». Ahora acaba de anunciar que el próximo 22 de enero llegará la adaptación de «Resident Evil Zero», que salió en su día para GameCube y cuya acción se desarrolla cronológicamente antes de los acontecimientos del «Resident Evil» original.

Gráficos y desarrollo serán similares, así que volveremos a encontrarnos con la policía novata Rebecca Chambers y con el ex-marine Billy Coen. La principal novedad, eso sí, será el control adaptado a los mandos de Wii.



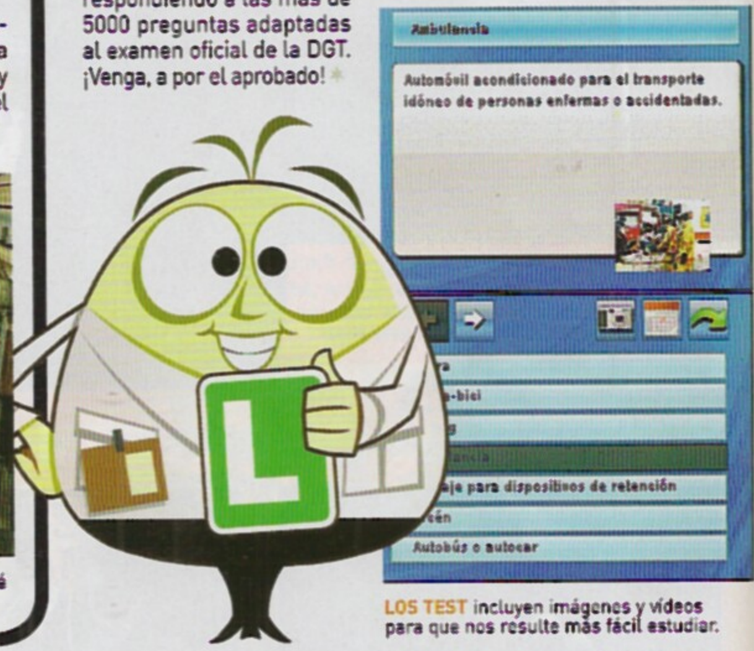
REBECCA y Billy Cohen serán los protagonistas. Se podrá pasar el control de uno a otro instantáneamente.

NOVEDAD – PSP Y NDS

Tu portátil te ayuda a sacarte el carné

Aprender a conducir será más fácil con Autoescuela: Aprueba conmigo.

Todos aquellos que queráis sacaros el carné de conducir sabréis que a partir del próximo 8 de diciembre cambiará el modelo de examen oficial (habrá entre 30 y 50 preguntas; las respuestas correctas serán entre 1 y 4; tendréis 1 minuto para responderlas...). Además, ahora será posible presentarse por libre al examen, sin tener que pasar por la autoescuela. ¿Como prepararlo entonces? Una buena opción puede ser «Autoescuela: Aprueba Conmigo», un completo programa que la compañía Micronet lanza para PSP y Nintendo DS. Con él podréis estudiar todos los contenidos teóricos y practicar respondiendo a las más de 5000 preguntas adaptadas al examen oficial de la DGT. ¡Venga, a por el aprobado!



LOS TEST incluyen imágenes y vídeos para que nos resulte más fácil estudiar.

INTERNET ONLINE

Apúntate al torneo de «Forza 3»

Desde el pasado 12 de noviembre, y hasta el próximo 9 de enero, Microsoft os da la oportunidad de llevaros un súper premio de 15.000 € libres de impuestos (sí, habéis leído bien) si ganáis el torneo de «Forza Motorsport 3». La competición se va a llevar a cabo en 16 centros Media Markt, pero también podéis participar en Xbox Live a través de **www.torneoforza3.es**. Los 8 finalistas se enfrentarán en una fiesta que se celebrará en el Circuito de Cataluña, y uno de ellos se llevará el mayor premio jamás entregado en un torneo de videojuego.

Home estrena nuevos espacios

Si visitáis Home, el "universo virtual" de PS3, descubriréis dos nuevos espacios. En el primero, dedicado a «Uncharted 2», encontraréis tres elementos interactivos. El segundo, dedicado a PSPgo, os propone distintos desafíos en compañía de tres jugadores.

Microsoft "banea" las consolas pirata

Microsoft está expulsando de Xbox Live a los usuarios que se conectan con una consola pirateada. Es una política habitual, pero que ha vuelto a cobrar repercusión tras el auge de las conexiones online provocado por el lanzamiento de «Call of Duty MW2».

Nintendo busca embajadores

La compañía nipona ha puesto en marcha la promoción "Embajadores de conexión", que premia con 500 puntos Wii tanto a los jugadores que ayuden a un usuario de Wii a conectar su consola a internet, como a dicho usuario. Además, si ayudáis a 10 personas ganaréis los juegos para NES de la consola virtual y 5.000 puntos Wii. Si ayudáis a 20 personas, el premio son 10.000 puntos y los juegos de NES, Super Nintendo y N64.

WEB DE MODA

http://www.paquitoyflecha.com

En esta página podéis ver los episodios de "Las increíbles aventuras de Paquito y Flecha", una divertida serie protagonizada por dos "frikis" aficionados a los videojuegos.



Otras webs recomendadas:

- www.youtube.com/user/AssassinsCreedES#p
- www.planet51online.com
- www.sega.es/platinumgames/bayonetta



en voz baja

por javier abad

➔¿Qué tal, amigos? Me alegra veros por aquí, porque tengo muchos "cotilleos" que contaros este mes. El primero llega de primera mano, o de "primera voz", mejor dicho: y es que **Charles Martinet**, el doblador de Mario, ha dicho que **está participando en un nuevo juego del fontanero,** ¡y que no es «Super Mario Galaxy 2»!

➔La tremenda acogida de «Call of Duty: Modern Warfare 2» hace que los juegos de guerra "moderna" estén de actualidad. La saga **«Medal of Honor» puede que se apunte a esa línea,** y también se habla de **«Ghost Recon Predator»,** una nueva entrega de esta serie apadrinada por Tom Clancy.

➔Creo que ya hace tiempo que os comenté la posibilidad de que salga un **"remake" de «Goldeneye»,** el genial shoot´em up de Nintendo 64, y esa es una posibilidad que vuelve a sonar con fuerza. Añadid 2010 y Wii para tener una visión completa.

➔Vamos con la última: en estas mismas páginas os hablamos de la película de **"Prince of Persia".** Bien, pues al parecer a los miembros del equipo les cuesta tener la boca cerrada, y han dejado caer que la próxima primavera, coincidiendo con el estreno y aprovechando el tirón, **Ubisoft anunciará una nueva entrega de la saga.** ¡Hasta el mes que viene!



EL PRÍNCIPE DE PERSIA va a ponerse de moda con la película... ¿y un nuevo juego?

LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

Un dúo dispuesto contra el crimen

Ya hay fecha de lanzamiento para Dead to Rights: Retribution.

«Dead to Rights: Retribution», el nuevo juego del dúo detectivesco compuesto por Jack Slate y su perro Shadow, llegará en la primavera de 2010, según ha anunciado Namco Bandai. Después de sus primeras incursiones en PS2, Xbox y GameCube, esta nueva entrega nos ofrecerá en PS3 y Xbox 360 buenas dosis de acción gracias a un sistema de combate que mezclará los disparos en tercera persona con diversos combos de lucha. Además, en determinadas zonas podremos controlar al huskie Shadow para infiltrarnos sin ser vistos. Las calles de Grant City están llenas de crimen y corrupción, pero esta pareja pronto vendrá dispuesta a ponerles fin.





JACK SLATE Y SHADOW, su perro, serán los protagonistas de una aventura que combinará golpes de lucha y disparos en tercera persona.

¡Qué flash!

"Hace un par de años nos centramos excesivamente en los juegos de PS3, y eso provocó que hubiera una falta de apoyo a PSP el año pasado. Así que hizo falta volver a asignar recursos a PSP, y este año hemos vuelto a tener muchos lanzamientos."

SHUHEI YOSHIDA, presidente de SCE Worldwide Studios

NUEVO MODELO – Wii

Nuevo colorido para la ¿blanca? de Nintendo

Desde el pasado 20 de noviembre, Wii cuenta con una versión en color negro.



Como ya pasó con DS, Nintendo ha decidido darle a Wii un color alternativo, más allá del blanco que ha caracterizado a su consola en los tres años de vida que por ahora la contemplan. Así, desde el pasado 20 de noviembre podemos adquirirla en un nuevo color: negro brillante.

Para celebrar la llegada de esta nueva "pintura", Nintendo ha puesto a la venta por 210 € una completísima edición limitada que incluye en color negro tanto la consola como el Wiimote, el Nunchako y el Wii Motion Plus, todo ello acompañado por los juegos «Wii Sports» y «Wii Sports Resort». Además, también podemos adquirir esos periféricos por separado, así como una versión mejorada del mando clásico, para todos aquellos que estuvieran deseando darle un toque de color a su consola.

¿Sabes cuanto... cuesta el desarrollo de «Gran Turismo 5»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PRESENTACIÓN – PS3, XBOX 360

El gran premio virtual ya calienta motores

La presentación del esperado Moto GP 09/10 acompañó al triplete español en Cheste.



EL MODO ARCADE hará que cualquiera pueda echarse unas carreras sin tener mucha idea de motores. También habrá online para 20 jugadores.

Aún habrá que esperar hasta marzo para que salga, pero por lo que hemos podido comprobar de primera mano es muy posible que estemos frente al juego llamado a contentar a todos los seguidores de las dos ruedas. El último Gran Premio del Mundial, celebrado en Cheste, fue el escenario elegido por Capcom para presentarlo, y en ese ambiente era fácil ponerse en situación, ya que mientras probábamos los 17 circuitos oficiales y nos picábamos a pantalla partida, los pilotos de verdad hacían rugir los motores apenas a unos metros de distancia. «Moto GP 09/10» incluirá a todos los corredores del circuito, divididos en las tres categorías, tal y como han competido durante esta temporada... pero tranquilos, que Capcom está preparando dos descargas para actualizar todas las escuderías a las del año que viene, ¡y además gratis!

Y después de tanta partida, tocó correr a la grada, que había que ver a Lorenzo con el casco de Halo, y a Pedrosa imponerse a Rossi.

EL GRAN PREMIO DESDE DENTRO



LA PRESENTACIÓN contó con la presencia de los pilotos Mika Kallio y Aleix Espargaró, que probaron el modo multijugador. Además de pasarlo en grande viendo las carreras, Luis también tuvo tiempo de comprobar lo bien que se corre en el Cheste virtual.



LANZAMIENTO – Wii

Cantando bajo la U-via

U-Sing ofrece una alternativa más adulta a los karaokes de Wii.

Hace unos días pudimos asistir a la presentación en Madrid de «U-Sing», la propuesta karaoke de Mindscape exclusiva para Wii. El juego viene con un micrófono e incluye 30 canciones pertenecientes al catálogo de Universal. Como comprobamos en la presentación (que corrió a cargo de Pintingo), hace hincapié en la música española, y también en el juego social.





EL SISTEMA de reconocimiento de voz es muy preciso.

NUEVO DISEÑO – NINTENDO DSi

Una consola portátil que no para de crecer

Así será DSi XL, la próxima portátil de Nintendo, que llegará en primavera de 2010.

Desde el pasado 21 de noviembre se encuentra disponible en Japón la nueva DSi XL, un rediseño de la portátil que cuenta con dos pantallas de 4,25 pulgadas (un 9% más grandes que las del modelo actual). La consola, que aparecerá en España durante el primer semestre de 2010, también tendrá un stylus mayor y dos juegos DSi Ware instalados en memoria, aunque el resto de las funciones serán idénticas. Aún no se ha confirmado el precio de lanzamiento, si bien en Japón alcanza los 20.000 yenes, alrededor de los 220 €.



EL TAMAÑO de las pantallas (4,25 pulgadas) y del stylus son las principales diferencias respecto a modelos anteriores de DS.

¡60 millones de dólares!

El presupuesto del simulador de conducción de PS3 triplicará, por ejemplo, al de «Killzone 2», otro de los juegos estrella de Sony.

ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

Caerán por su propio peso

La gravedad será nuestro mejor arma en Inversion, un nuevo "shooter" futurista.

En un futuro cercano, las armas de fuego dejarán paso al control de la gravedad. Al menos eso es lo que propone «Inversion», un "shooter" en tercera persona en el que controlaremos al agente Davis Russel o a su compañero Leo Delgado, que intentarán repeler la invasión de los Lutadore. En este juego, desarrollado por Namco-Bandai, podremos utilizar elementos del escenario como proyectiles, mientras contemplamos enormes niveles de destrucción. Mientras avanzamos (solos o en modo cooperativo) tendremos que atravesar zonas ingrávidas o con las leyes físicas alteradas.





PODREMOS ALTERAR LA GRAVEDAD para lanzar proyectiles, colocar escudos y destruir el entorno.

FUTUROS LANZAMIENT

Los juegos más potentes para los próximos meses

FINAL FANTASY XIII

EL JUEGO DE ROL más esperado aparecerá en PS3 y Xbox 360 el próximo 9 de marzo. En Japón, la fecha es el 17 de diciembre.



	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	Singstar Miliki	PS2	Musical	26 de noviembre
	Donde viven los monstruos	PS3, Xbox 360,Wii	Acción	27 de noviembre
	Lego Rock Band	PS3, Xbox 360	Musical	27 de noviembre
	Muramasa Demon Blade	Wii	Acción	27 de noviembre
	Naruto Shippuden Ult. Ninja 5	PS2	Acción	27 de noviembre
	NBA 2K 10	Wii	Deportivo	27 de noviembre
	RE Darkside Chronicles	Wii	Disparos	27 de noviembre
	Rogue Warrior	PS3, Xbox 360	Shooter	27 de noviembre
	Avatar	PS3, Xbox 360, Wii	Acción	3 de diciembre
	Fat Princess	PSP	Acción	3 de diciembre
	Tekken 6	PSP	Lucha	4 de diciembre
	Scene it 09	PS3, Xbox 360	Varios	4 de diciembre
★	Venetica	Xbox 360	Acción	4 de diciembre
	Avatar	PSP	Acción	10 de diciembre
	Your Shape	Wii	Varios	10 de diciembre
	Aqua Panic	PSP	Puzle	17 de diciembre
	Darksiders	PS3, Xbox 360	Aventura	5 de enero
	Army of Two the 40 Day	PS3, Xbox 360	Acción	21 de enero
	Mass Effect 2	Xbox 360	Rol	29 de enero
	Bayonetta	PS3, Xbox 360	Acción	Enero
	Dark Void	PS3, Xbox 360	Acción	Enero
	Dante´s Inferno	PS3, Xbox 360	Acción	Febrero
★	Final Fantasy XIII	PS3, Xbox 360	Rol	9 de marzo
	Battlefield Bad Company 2	PS3, Xbox 360	Shooter	Marzo

P Precio reducido ★ NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

LANZAMIENTO – NINTENDO DS

Se "cuece" una secuela

Llega Cooking Mama 3 con 80 nuevas recetas para la cocinera más divertida.

Después de mostrar nuestras habilidades culinarias con los dos juegos anteriores, la saga «Cooking Mama» nos sorprende con una tercera entrega en la que, además de preparar 80 nuevos platos, también tendremos que hacer la compra en el supermercado.

Este cartucho, que acaba de salir, incluye 200 minijuegos, conexión con «Gardening Mama» y la posibilidad de competir con 3 amigos en un modo contrarreloj. El título de Majesco conserva su sencillo control táctil y la divertida estética manga que nos conquistó desde la primera entrega. Un bocado irresistible para los fans de la serie.



ADEMÁS DE COCINAR, tendremos que hacer la compra en el "súper".

GANADORES DEL CONCURSO

SECTION 8

FIGURA SECTION 8 + JUEGOS SECTION 8 PARA XBOX 360

FERNANDO FERNÁNDEZ RUBIO .... SEVILLA

JUEGO SECTION 8 PARA XBOX 360

RAMÓN MÁRMOL CAÑAVATE .... ALICANTE
DAVID LASO FERNÁNDEZ .... ASTURIAS
LUCAS DI RADIO .... BARCELONA
JAVIER POZUELO FERNÁNDEZ .... CÓRDOBA
JOSÉ MIGUEL CASTILLA SÁNCHEZ .... GRANADA
JUAN ANTONIO VERA LÓPEZ .... GRANADA
IÑAKI CASTRO NARANJO .... GUADALAJARA
MARCOS RODRÍGUEZ .... LUGO
ENRIQUE RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ .... MADRID
ENRIQUE MARTÍNEZ OLMOS .... MÁLAGA
JUAN FRANCISCO CANO CARAVACA .... MURCIA
JORGE DEL VALLE CAMPOS .... MURCIA
DAVID BERBERÍA LACASA .... NAVARRA
ENEKO ZAPATA EZCURRA .... NAVARRA
MANUEL GORDILLO FERNÁNDEZ .... SEVILLA
RODRIGO RUÍZ CABRERO .... TARRAGONA
DAVID RODRÍGUEZ LLAVATA .... VALENCIA
MARIANO SANZ MARTÍN .... VALLADOLID
FRANCISCO JAVIER SUEROS MILLA .... VIZCAYA
VÍCTOR VISIERES PÉREZ .... ZARAGOZA

GAMING AREA

PUBLIRREPORTAJE

LEFT 4 DEAD 2



EL SABOR DEL MIEDO

LA ACCIÓN Y EL TERROR SE UNEN DE MANERA MAGISTRAL EN ESTA TREPIDANTE AVENTURA EN LA QUE CUATRO VALIENTES SE ENFRENTAN A HORDAS DE ZOMBIES.

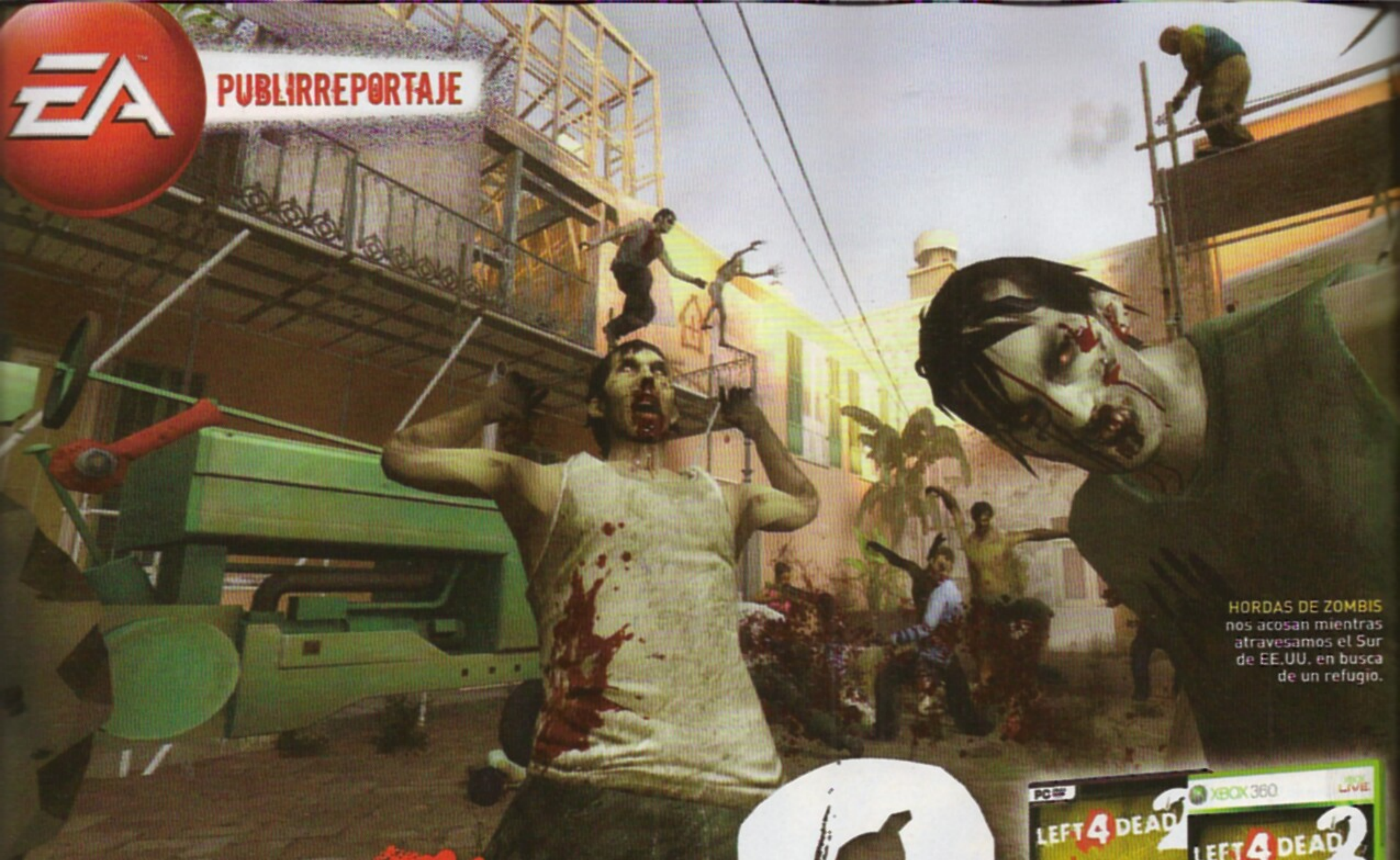
Y NO TE PIERDAS TAMPOCO...

NBA Live 10



Hasbro Games





HORDAS DE ZOMBIS nos acosan mientras atravesamos el Sur de EE.UU. en busca de un refugio.

LEFT 4 DEAD 2



PC-XBOX 360

SOBREVIVE A LA INVASIÓN ZOMBI

Después del arrollador éxito de la primera entrega hace un año, los zombis vuelven a invadir la consola y el PC. Miles de cadáveres se pasean por las calles cazando a los pocos supervivientes que aún quedan en los Estados Unidos. Pero aún hay esperanza. Porque nuestro objetivo en este "shooter" en primera persona consiste en atravesar el sur del país, desde Georgia a Nueva Orleans, controlando a uno de los cuatro nuevos héroes: Coach (un antiguo jugador de fútbol americano) la reportera Rochelle, un vividor llamado Nick y el mecánico Ellis.

Para salir con vida de esta terrorífica aventura contamos con una veintena de armas y objetos cotidianos, como una guitarra o una pala, que nos sirven para defendernos a corta distancia. Pero lo primordial es colaborar con los otros tres protagonistas (controlados por la máquina o por nuestros amigos a través de Internet). Además de cubrirnos las espaldas, también nos damos primeros auxilios, intercambiamos objetos o nos reanimamos con un desfibrilador.

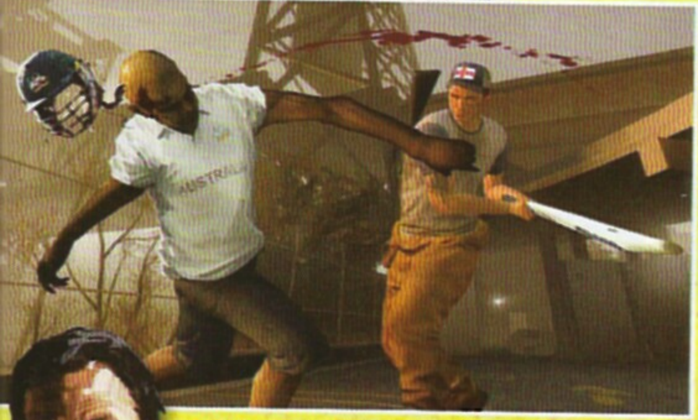
LAS HORDAS DE MUERTOS VIVIENTES no dejan de acosarnos en unos escenarios enormes y muy abiertos. En esta secuela visitamos lugares tan tétricos como un centro comercial o un parque de atracciones, sin saber en qué momento "el director" (la inteligencia que dirige el juego) lanzará sobre nosotros la próxima oleada. ¿Sobreviviremos?





LOS SUSTOS nos harán saltar de la silla, aunque el juego también tiene sentido del humor.

LOS CUATRO HÉROES DEBEN UNIR SUS FUERZAS PARA SOBREVIVIR



LOS SUPERVIVIENTES nos revelan su historia mediante secuencias de vídeo realizadas en tercera persona.



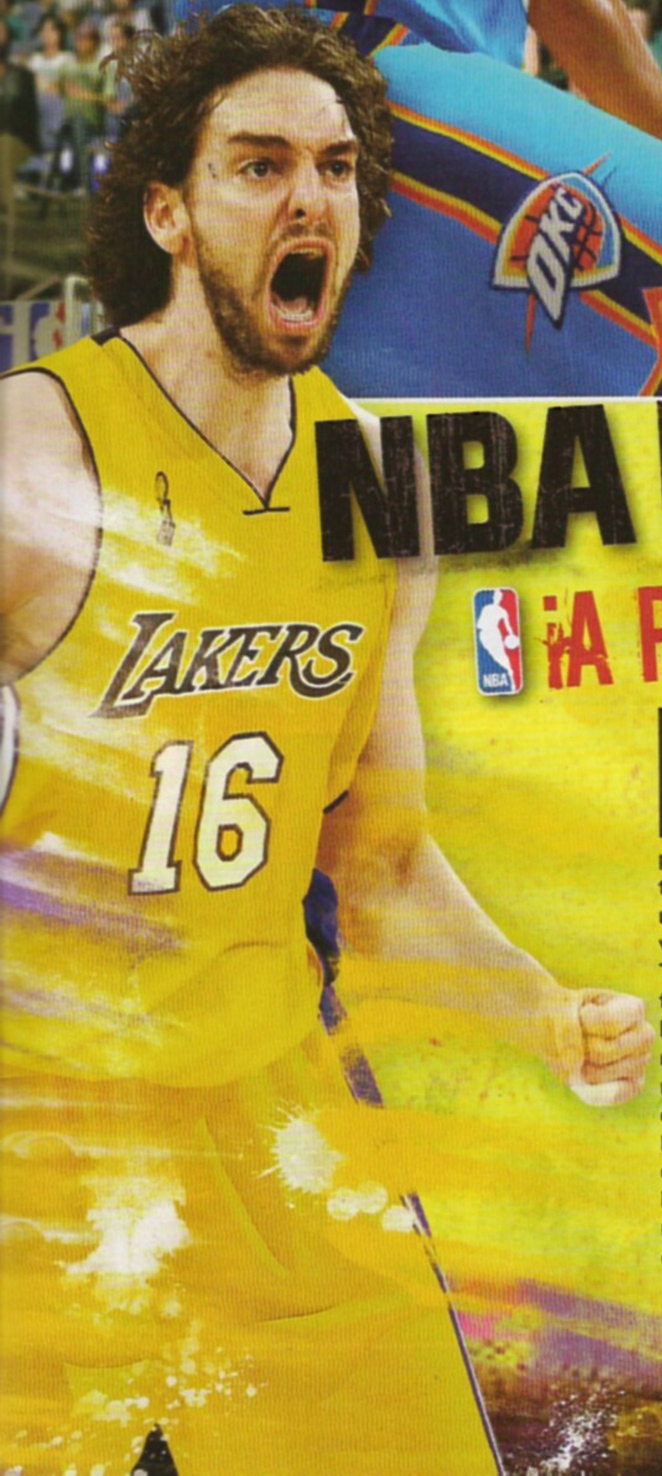
HAY MÁS DE 20 ARMAS y objetos para defendernos en las distancias cortas. Además, podemos usar elementos del escenario, como bombonas de gas.



LOS CINCO ESCENARIOS del juego están ambientados en distintas zonas del Sur de los EE.UU.



LOS JUGADORES, que por cierto son clavados a los reales, cuentan con multitud de posibilidades para atacar la canasta rival.





NBA LIVE 10

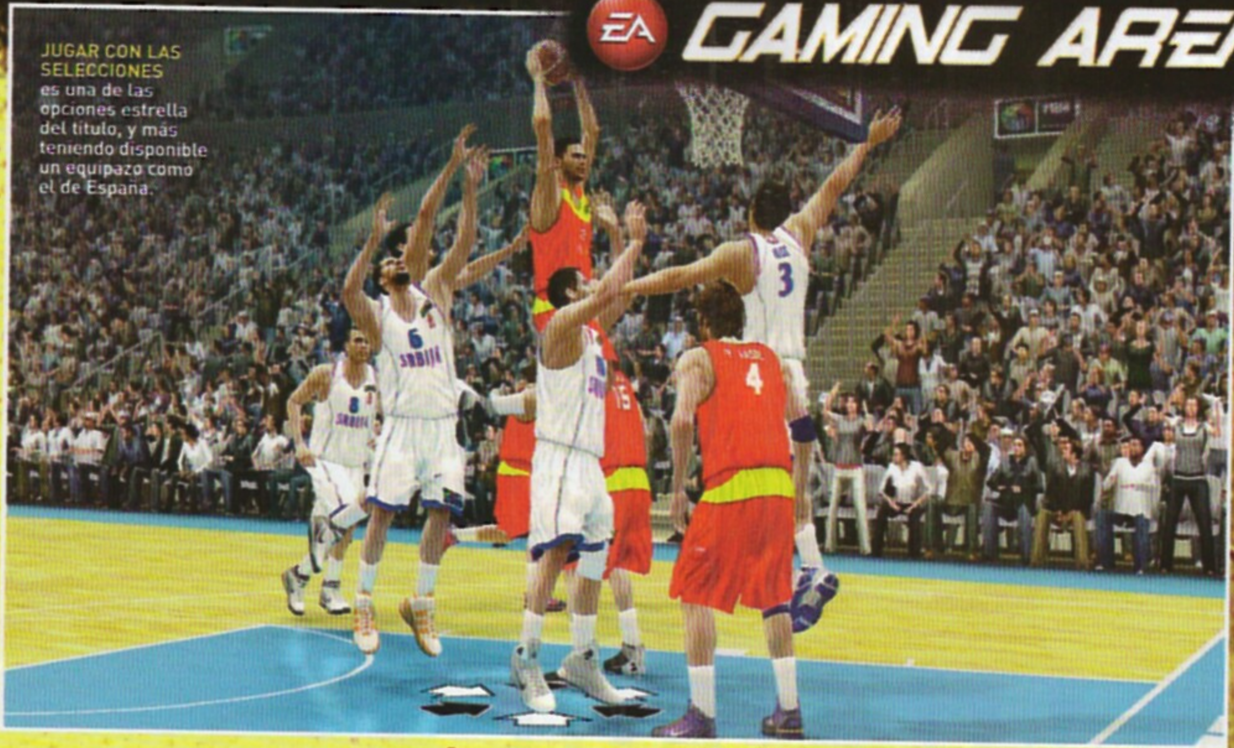
¡A POR EL ANILLO!

PS3-PSP-XBOX 360

El baloncesto más espectacular regresa a las consolas justo a tiempo para el inicio de temporada en la NBA. Esta vez viene reforzado con un renovado y pulido sistema de juego, que es capaz de trasladar toda la magia de la mejor liga del mundo directamente hasta nuestras televisiones. Además, gracias al nuevo modo Temporada Dinámica, realidad y juego se funden como nunca antes habíamos visto. En él, podemos disputar los partidos al mismo tiempo que los reales, y nuestros resultados se combinan con los producidos en la NBA. Incluso nos afectan las lesiones y los traspasos, y a su vez todo lo que hagamos nosotros tiene su reflejo en la liga. ¿Impresionados? Pues todavía hay más, porque también podemos escoger a cualquiera de las 24 selecciones nacionales disponibles, con España a la cabeza, y disputar un campeonato del mundo FIBA. Os aseguramos que defender la camiseta roja con Pau, Rudy, Navarro, Calderón y compañía no tiene precio.

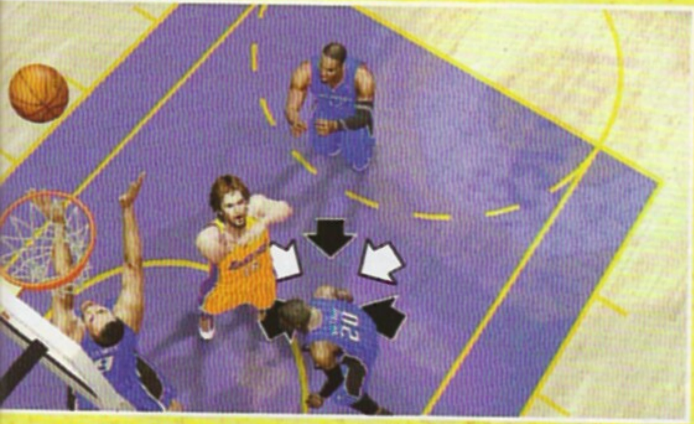
SI OS APETECE VER UN PARTIDO POR LA TELE Y NO ECHAN NINGUNO, basta con que encendais la consola, porque el realismo que incorpora «NBA Live 10» en su apartado gráfico es verdaderamente alucinante. Los jugadores, las canchas y la ambientación están a la altura de lo que solemos ver en la mejor liga de baloncesto del mundo. Además, dos auténticos "cracks" como Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel han prestado sus voces y su sabiduría baloncestística para narrarnos los partidos. Y vosotros, ¿a qué estáis esperando para saltar a la cancha?





JUGAR CON LAS SELECCIONES es una de las opciones estrella del título, y más teniendo disponible un equipazo como el de España.

TODO EL ESPECTÁCULO DEL BASKET ESTA REFLEJADO EN «NBA LIVE 10»



LAS ESTRELLAS ESPAÑOLAS se también se apoderan de la NBA en este juego



LA DEFENSA RIVAL es más dura que nunca, aunque recursos ofensivos no faltan



SER AGENTE ESPECIAL es la base de esta desenfadada aventura protagonizada por los MySims.



LA ACTIVIDAD DETECTIVESCA se complementa con puzles, la búsqueda de huellas o el uso de armas.

MySims AGENTS

ESPÍAS SIN FRONTERAS

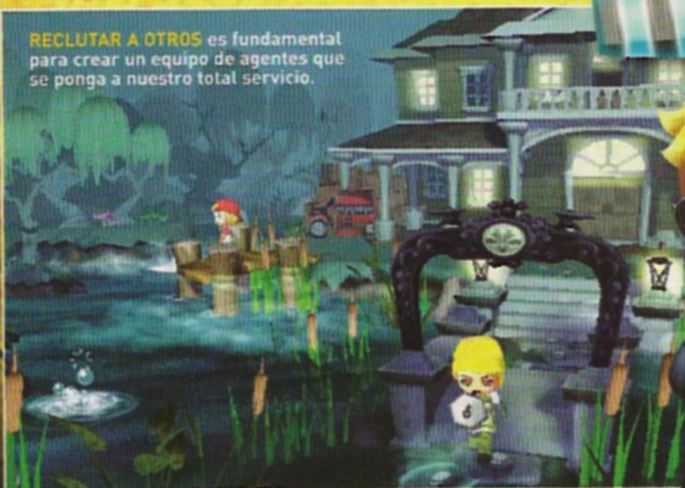
WII-DS



Convertirse en agente especial nunca ha estado más a mano. Gracias a «MySims Agents» podemos ponernos en la piel de un agente para truncar los planes del malvado Morcubus, director de MorcuCorp. En tan ardua tarea debemos buscar pistas con la ayuda de infinidad de aparatos de la más alta tecnología. Recoger huellas, desbloquear cerraduras, hackear equipos informáticos o realizar tareas forenses son sólo algunas de las acciones que habrá que poner en práctica para ser los mejores agentes especiales del lugar. Todo un sinfín de misteriosos puzles y actividades detectivescas que nos permitirán sacar al James Bond que llevamos dentro.

El cargo de agente especial obligará a visitar escenarios tan dispares como un templo oculto en medio de la selva o la cima de una montaña helada. También podemos reclutar a otros MySims con el objetivo de crear un cuerpo de élite a nuestro servicio.

Y es que estos agentes especiales no tiene nada que envidiar a los típicos de la CIA o el KGB.



RECLUTAR A OTROS es fundamental para crear un equipo de agentes que se ponga a nuestro total servicio.



Trivial Pursuit

Wii - PS3 - 360 - PS2

El juego de conocimientos más famoso del universo conquista también el mundo de los videojuegos con una versión que incluye lo mejor del aclamado juego de mesa, trasladado a la pantalla de nuestro salón. Cuando se cumple el 25 aniversario de la aparición del famoso juego de preguntas de los quesitos, llega la posibilidad de que todos los jugadores disfruten de él desde una nueva perspectiva, la del mando de su consola.

La dinámica del juego es la de siempre, es decir, acertar una pregunta tras otra mientras se recorre el tablero en busca de los seis quesitos correspondientes a las seis categorías de preguntas. Una novedad es la de poder ganar puntos extra apostando si los otros participantes en la partida acertarán o fallarán determinadas preguntas.



CONSEGUIR LOS QUESITOS es la clave para ganar la partida y demostrar quién es el más sabio del lugar.



LAS PREGUNTAS DE GEOGRAFÍA obligan a ubicar en el mapa determinadas localizaciones de interés.



LA DINÁMICA de juego se compone de preguntas en las que debemos seleccionar entre cuatro opciones.

MONOPOLY

Wii



Los negocios inmobiliarios ocupan el territorio consolero con una edición adaptada del famoso Monopoly. Como siempre, hemos de crear un imperio inmobiliario para enriquecernos y dejar en la bancarrota al resto de participantes. Para ello, contamos con diferentes tableros ubicados en diversas localizaciones y llenos de los monumentos más emblemáticos.

Además del modo clásico, también adaptado con una versión con el tiempo limitado, hay numerosos minijuegos que garantizan diversión para cuatro jugadores durante horas y horas. Y es que hacer negocios y especular con la propiedad y el suelo nunca fue tan divertido e inofensivo.



LOS MINIJUEGOS son un añadido que hace que el juego no se reduzca sólo al entramado inmobiliario.



JUEGOS EN FAMILIA

Wii

Los mejores juegos de mesa de la mítica compañía Hasbro debutan en un nuevo formato. Como si del mejor programa de prime-time se tratara, Míster Potato hace las veces de presentador de televisión en un programa en el que los protagonistas son los Miis de que dispongamos en nuestra Wii y en el que la diversión y las risas están garantizadas.

Hasta cuatro jugadores pueden participar en una amplia variedad de minijuegos con el objetivo de ganar partes de la Patata Dorada y poder alzarse con el triunfo final. Así, no faltan juegos como "Operación", "Jenga", "Conecta" o "Pictureka". Preparaos para convertiros en los mejores con los juegos de mesa más míticos de la mano del gran Míster Potato.





MÍSTER POTATO presenta un programa en que los Miis y los juegos de Hasbro son los protagonistas.



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Las pegatinas de Planet 51 de regalo

Regalan 25 pegatinas de Planet 51, la película de animación del momento. Pegad a Chuck, Lem y sus coches flotantes. Alucinante.

La portada es Planet 51, sí, la primera review del juego basado en la película. No os perdáis las imágenes más chulas y las claves de este título, que va a dar que hablar.

Los títulos del año. Claro, es época de los mejores lanzamientos. Y en Nintendo Acción están todos: New Super Mario Bros. Wii, Resident Evil DC, Rabbids Mi Caaasa!!!, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno, Style Boutique...

Wii Fit Plus. Es el tema del mes en Nintendo Generations. Descubren todas las novedades del juego que va a dar un nuevo uso a la tabla de equilibrio.

Por último, en la revista Pokémon, turno para Exploradores del Cielo, con análisis en primicia.



→ E-GIRL

Las chicas más jugonas

Reportaje "Nuestras chicas en los videojuegos": Miley Cyrus, Selena Gomez, Angy, las chicas de El Internado... todas triunfan en la tele, en el cine y en la música, pero además son las protagonistas de los videojuegos que más os molan. ¡Descubridlos!

Style Boutique. En este juego podréis montar vuestra tienda, ir de compras, cambiar de look... ¡y muchas cosas más!

Súper bazar: ¿Aún no habéis hecho la lista de regalos de Navidad? En este bazar hay videojuegos, ropa, accesorios, complementos... elegid lo que más os va y participad en el mega sorteo.

Reportaje Luna Nueva: Repasan las escenas más románticas de la saga, y estuvieron con los protas en Madrid. ¿Queréis saber qué les contaron?



→ PLAYMANÍA

Primera review de Assassin's Creed II



Assassin's Creed II. Analizan antes que nadie la aventura más esperada del año. Un juego que supera en todo a su antecesor.

Aventuras alucinantes. Os adelantan todos los detalles de las aventuras que arrasan: God of War III, Darksiders, Bayonetta...

¡Que no pare la música! Comparan los juegos musicales, sus periféricos, descargas, versiones... Para que sepáis cuál os conviene.

Las mejores novedades. Todo sobre COD Modern Warfare 2, Dragon Age, Tekken 6...

De regalo. Un CD con 25 vídeos de los mejores juegos del momento, además de trucos para PS3 y PSP, fondos de escritorio, reviews en PSP...

→ MICROMANÍA

El rol se pone en



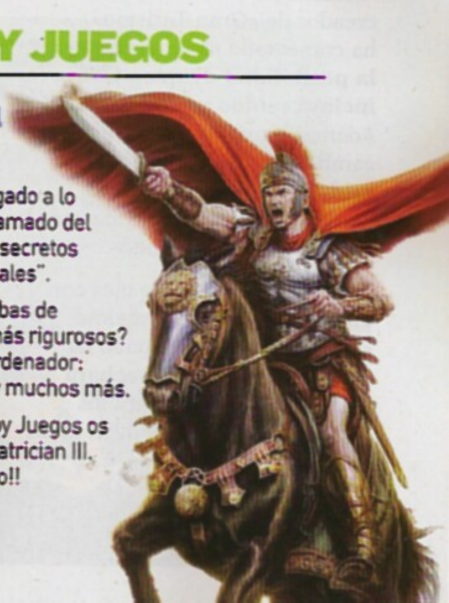
¡Ya han jugado a Mass Effect 2! Descubrid los secretos mejor guardados por Bioware para la secuela de este juego de rol. Así será la nueva aventura del comandante Shepard.

En Review, análisis de Call of Duty Modern Warfare 2, Dragon Age, Borderlands, Aion... Y además, no os perdáis el reportaje con los mejores juegos online que se pueden encontrar de forma gratuita en la Red.

Además, en el DVD, el juego Splinter Cell Chaos Theory de regalo, junto a las últimas actualizaciones, montones de extras y las mejores demos del mes.

→ COMPUTER HOY JUEGOS

¡¡Viva la estrategia de Imperivm!!



Las novedades más esperadas. Han jugado a lo grande con el juego de estrategia más aclamado del PC: Imperivm Online. Descubrid todos los secretos que os aguardan en estas batallas "imperiales".

Test. 24 ordenadores distintos y 48 pruebas de rendimiento. ¿Habéis visto unos análisis más rigurosos? Así sabréis si van a funcionar en vuestro ordenador: Dragon Age Origins, Borderlands, Sparta y muchos más.

Un CD cargado de extras. Computer Hoy Juegos os regala este mes un CD con el alucinante Patrician III. ¡¡Un juego de estrategia con sabor histórico!!



aquí Tokio

por christophe kagotani



¡Hola amigos! Este mes no estoy tan lejos de vosotros, porque como veis en la foto **he visitado Florencia,** invitado por Ubisoft con motivo del lanzamiento de «Assassin's Creed 2». Pero tranquilos, que antes de hacer la maleta me dio tiempo a prepararos este **avance del próximo «Metal Gear» de PSP.**

Os quiero hablar de uno de los principales obstáculos para que los juegos occidentales triunfen en Japón: **la localización.** Es una pescadilla que se muerde la cola: como las compañías no venden muchos juegos, **evitan el coste de traducirlos,** pero a su vez **la gente no los compra porque no están en japonés.**

Kazunori Yamauchi, el creador de «Gran Turismo», ha comentado recientemente **la posibilidad de que «GT5» incluya motos** aparte de coches. Además, también podría tener cambios de clima. El juego **saldrá en marzo en Japón,** pero todavía no tiene fecha para Europa y Estados Unidos.

Me despido por este mes con una noticia sobre el próximo **«Zelda» de Wii.** Nintendo ha confirmado que **aprovechará el Wii Motion Plus** para los combates de espada y otras áreas que requieran precisión.



LA INFILTRACIÓN en equipo será la principal novedad en esta secuela de «Snake Eater» protagonizada por el legendario Big Boss.

AVENTURA ■ KONAMI ■ Lanzamiento: 2010 (Japón y España)

ESPIONAJE EN EQUIPO

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Si Snake es capaz de infiltrarse con una simple caja de cartón, imaginad lo que hará cuando le den una portátil "hi-tech".

EL ARGUMENTO
Una guerra nada fría

ES 1974, Y NAKED SNAKE (conocido como Big Boss) tiene que infiltrarse en Costa Rica al mando de un grupo de mercenarios. El país ha sido tomado por un grupo terrorista, que amenaza con detonar una cabeza nuclear. Pero, como ocurre en toda la saga, este planteamiento tan sencillo esconderá un montón de tramas secundarias, que incluirán "flashbacks" de «Snake Eater», nuevos personajes, como el oficial Kazuhira Miller (que nos da órdenes por radio) y referencias históricas, ya que se ha insinuado que «Peace Walker» estará relacionado con la dimisión del presidente Nixon.









EL DESARROLLO

Infiltración en grupo

PODEMOS JUGAR CADA MISIÓN en solitario y en cooperativo, junto a tres amigos. Antes de comenzar, seleccionamos uniforme y equipo, según prefiramos infiltración o acción directa, ya que cada traje cuenta con características especiales, como blindaje, camuflaje, radar... Todos estos recursos son muy útiles para recorrer la jungla burlando a los enemigos. Nuestra imaginación será el arma principal, porque también podremos recurrir a métodos menos "convencionales" como las clásicas cajas o globos Fulton, para deshacernos de los cuerpos. *







« PODEMOS AVANZAR EN SOLITARIO O JUGAR EN MODO COOPERATIVO LAS MISIONES INDEPENDIENTES »



LA TECNOLOGÍA

Recursos bajo control

EL SISTEMA DE CONTROL es uno de los aspectos más novedosos de «Peace Walker». Esta vez nos movemos con el stick analógico, utilizamos los gatillos L y R para apuntar y disparar, y los cuatro botones básicos para mover la cámara. Este sistema simplificado se completa con nuevos movimientos de lucha cuerpo a cuerpo, y con la posibilidad de colocarnos en formación en el multijugador. El apartado técnico será excepcional; Snake avanzará por unos entornos abiertos y llenos de detalle, y los efectos del sol filtrándose entre las hojas o el aspecto mojado de la ropa sacarán el máximo partido de la consola. Las secuencias, por su parte, repetirán el estilo de cómic visto en «Portable Ops». *

UN JUEGO DE HIDEO KOJIMA

EL PADRE DE LA SAGA (en la foto presentando el juego en el reciente Tokyo Game Show) ha escrito, dirigido y producido esta entrega. Su particular sentido del humor se reflejará en el uso de nuevos artilugios, como la "caja del amor" (de color rosa y permite que dos jugadores se escondan juntos).



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 52



DARKSIDERS. Antes de presenciar el fin de los tiempos, será mejor que nos demos un paseo por el Inframundo de la mano de Guerra, uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis. ¡Nada podrá detenernos!

PÁGINA 56



BAYONETTA. Seguro que después de ver a esta belleza "despachando" decenas de monstruos en nuestra consola, seguro que nos cambia el concepto que tenemos de las brujas. ¡Cuidado con ella!

DARK VOID

PÁGINA 64

Abrochaos los cinturones, porque este "shooter" de ciencia ficción (en un pasado alternativo) alterna los escenarios terrestres y el vuelo.



PÁGINA 60

ZELDA SPIRIT TRACKS Nos lanzamos "a toda máquina" en la nueva aventura de Link para la portátil de Nintendo.

EN ESTE NÚMERO...

El 2010 arrancará con mucha fuerza en nuestras consolas. ¿Que no nos creéis? Pues echadle un vistazo a los primeros juegos que se avecinan. No se nos ocurre mejor forma de empezar el año.



ANTES DE QUE ACABE EL MUNDO vamos a tener que limpiar nuestro nombre enfrentándonos a criaturas legendarias.



LAS CLAVES

1 LA HISTORIA y los personajes recrearán el Apocalipsis del modo más espectacular.



2 EL APARTADO TÉCNICO será uno de sus puntos fuertes. Los diseños de Madureira mostrarán un gran nivel.



3 TENDREMOS LIBERTAD para recorrer el infierno en busca de secretos. Durará alrededor de 25 horas.



- Enero
- THQ
- Aventura de acción

DARKSIDERS

Cada vez que se acerca el fin del mundo, nos toca a nosotros solucionar la papeleta... ¡Ya teníamos ganas de ponernos del lado de los demonios y sembrar el caos a golpe de espada!

LOS CUATRO JINETES DEL APOCALIPSIS aparecerán, según la profecía, justo antes de que se acabe el mundo, pero... ¿qué pasaría si el más salvaje de todos, Guerra, hubiera despertado unos siglos antes de lo previsto? Justo eso es lo que vamos a descubrir en «Darksiders», una aventura de proporciones épicas en la que ángeles y demonios se van a convertir, por igual, en nuestros enemigos.

El juego comenzará con una gran batalla entre los ejércitos del Cielo y el Infierno. Nuestro jinete, que ha sido despojado de sus poderes, tendrá que armarse de valor (y de una terrible espada) para recorrer el Inframundo en busca de respuestas, aunque para ello tenga que ajustarle las cuentas a las criaturas más horripilantes que se hayan pasado por nuestra consola. Pero los combates serán sólo una pequeña parte de lo que nos espera, ya que tendremos ganarnos el favor de distintas "personalidades" bíblicas como Abaddon o Samael, cumpliendo misiones muy variadas.

EL DESARROLLO, EN TERCERA PERSONA, estará inspirado en grandes sagas como «God of War» o «Devil May Cry», aunque hará mayor hincapié en la libertad de movimientos. A medida que avancemos iremos recuperando habilidades y armas más poderosas, como la guadaña "cosechadora" o la hoja cruzada, que resultarán imprescindibles para explorar los gigantescos escenarios. Los creadores del juego nos han asegurado que «Darksiders» rondará las 25 horas de duración, sin detenernos a buscar todos los secretos, las zonas ocultas y los minijuegos.

Además, su ambientación "mitológica" nos permitirá disfrutar de momentos espectaculares como volar a lomos de un grifo mientras perseguimos a Tiamat la reina murciélago; enfrentarnos con criaturas de varios pisos de altura o cabalgar a lomos de



UNA ESPECTACULAR AVENTURA EN LA QUE TODO TIENE UNAS PROPORCIONES ÉPICAS

¡OJO AL DATO!

El primer juego del estudio...
ES UN DESARROLLO DE VIGIL GAMES
Esta compañía, con sede en Texas, pertenece a THQ y actualmente trabaja en dos proyectos: el propio «Darksiders» y un juego de rol masivo online ambientado en el universo de "Warhammer 40.000", el juego de tablero futurista de Games Workshop.

Con aire de cómic...
ESTARÁ DISEÑADO POR JOE MADUREIRA
Este dibujante norteamericano es conocido por sus trabajos para Marvel, como "X-Men", la serie "The Ultimates" o "Excalibur". «Darksiders» va a ser su primer trabajo dentro del terreno de los videojuegos.



"The Ultimates" por Madureira.





GUERRA

EL PRIMERO DE LOS 4 JINETES DEL APOCALIPSIS protagonizará esta aventura, en la que tenemos que enfrentarnos por igual a los ejércitos del Cielo y del Infierno.





TAMBIÉN PODREMOS VOLAR a lomos de un grifo mientras perseguimos a la reina Tiamat, o cabalgar sobre nuestro caballo de batalla para atravesar los niveles más extensos. Las habilidades de Guerra crecerán a medida que avancemos.



EL DISEÑO DE PERSONAJES y de escenarios será muy colorido y espectacular. El sello de Madureira se dejará notar.









¡NOS VEMOS EN EL INFIERNO!

Los juegos de acción "infernal" se han puesto de moda. En todas las aventuras que os mostramos a continuación visitamos distintas versiones del Inframundo, desde las más novelescas como «Dante´s Inferno» o «Castlevania», a las inspiradas en el estilo "Matrix" como «Devil May Cry» o el próximo «Bayonetta».



DEVIL MAY CRY 3 (PS3 - XBOX 360) Un juego repleto de acción que refleja el duelo entre el cazademonios Dante Sparda y su rival "gemelo" Nero.



NINJA GAIDEN SIGMA 2 (PS3) Acompañamos al ninja Ryu Hayabusa a los infiernos para recuperar la legendaria espada del dragón.



BAYONETTA (PS3 - XBOX 360) Una bruja tan guapa como letal se enfrentará a los ángeles alternando disparos y golpes cuerpo a cuerpo.



DANTE´S INFERNO (PS3, XBOX 360) seguirá el argumento de "La Divina Comedia" y nos invitará a atravesar los nueve círculos del Averno.



GOD OF WAR III (PS3) El espartano Kratos tomará al asalto el Olimpo, el monte sagrado de los griegos, con la ayuda de un ejército de titanes.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (PS3 - XBOX 360) Viajaremos a Transilvania para enfrentarnos a Drácula y sus criaturas "no muertas".

nuestro caballo de batalla para atravesar algunos niveles. A veces, incluso contaremos con la ayuda de Ulthane, el forjador, un segundo héroe controlado por la consola que nos permitirá acceder a distintos lugares a cambio de nuestra protección.

Otra de las señas de identidad de nuestro personaje será su brutalidad. Guerra podrá alternar entre su espada o las armas de fuego para debilitar a sus enemigos, y terminar con ellos con un demoledor ataque final (que podremos ejecutar presionando un



EL JINETE GUERRA SE ENFRENTARÁ A LAS PRINCIPALES CRIATURAS DEL CIELO Y DE LOS INFIERNOS



LOS GOLPES FINALES se ejecutarán con un solo botón, siempre que hayamos debilitado a los enemigos con un par de combos.





solo botón). Y ya os advertimos que estas animaciones automáticas no serán aptas para estómagos sensibles. Si lo preferimos, también podremos realizar combos complejos aprovechando elementos del escenario o transformarnos en nuestra forma del Caos, invulnerable y mucho más poderosa, parar arrasarlo todo durante un tiempo limitado.

→ EL DIBUJANTE DE COMICS JOE MADUREIRA firma el diseño del juego, que también nos va a dejar impresionados. Y es que «Darksiders» estará lleno de detalles que reforzarán esta sensación épica de la que os hemos hablado. Para que os hagáis una idea, las puertas que separan cada nivel serán unas gigantescas criaturas de piedra llamadas Vigilantes, a los que tendremos que "despertar" con el sonido de un cuerno mágico, y también nos encontraremos puzles en que los clásicos bloques van a ser sustituidos por vagones de metro. Los escenarios, por su parte, mezclarán partes reconocibles (lo poco que queda de las ciudades humanas) con estructuras infernales y enormes desiertos que irán cambiando a medida que se desarrolla el Apocalipsis. Aunque lo mejor de todo será descubrir el aspecto de los personajes conocidos, como Muerte (el segundo de los cuatro jinetes), Tiamat o Uriel, un arcángel despiadado que dirige a los ejércitos del Cielo.

Además de un apartado gráfico impecable, la banda sonora instrumental y el doblaje (que en versión original contará con voces como Mark "Luke Skywalker" Hamill) le pondrán la guinda a un lanzamiento cuyo desarrollo se ha prolongando más de tres años. «Darksiders» se ha hecho de rogar, pero por fin podremos disfrutar del Armagedón en nuestras consolas a partir del próximo ocho de enero. El fin del mundo está cerca, ¡no dejéis que os pille desprevenidos!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Nos ha encantado su ambientación y su factura técnica. En algunas zonas nos recuerda a otros títulos, sobre todo a «God of War»... aunque eso puede ser una virtud.



LA ACCIÓN Y LOS COMBOS más salvajes serán los principales ingredientes de un beat'em up que toma como referencia a «Devil May Cry».



LAS CLAVES

1 LOS COMBOS se harán usando cuatro botones para saltos, puñetazos, patadas y disparos.



2 LOS ATAQUES TORTURA, en los que emplearemos objetos tan macabros como sarcófagos y guillotinas.



3 LOS OJOS DEL MUNDO, unas piedras como la que lleva Bayonetta en el pecho, serán clave en la historia.



- Enero
- Sega
- Acción

BAYONETTA

Los que digan que las brujas no existen se equivocan. Y es que "haberlas, haylas", y además reparten tortas como panes. Si no, que le pregunten a esta buena moza. ¡Abracadabra, patada de cabra!

LAS CAZAS DE BRUJAS VAN A VOLVER con la llegada de «Bayonetta», un título con el que Sega pretende revolucionar el comienzo del año que viene. Todo partirá del enfrentamiento en la antigüedad entre las llamadas Brujas de Umbra y los Sabios de Lumen, que se prolongó hasta que una implacable persecución acabó con la estirpe de las brujas... Bueno, con todas menos con una, Bayonetta, una belleza que, tras estar confinada en las profundidades de un lago durante largo tiempo, deberá recordar su olvidado pasado y restaurar el equilibrio entre las fuerzas y los mundos del bien y del mal. En todo este embrollo también tendrá mucho que decir Jeanne, una misteriosa mujer que parece conocer todo sobre su pasado y que hará gala de unas habilidades mágicas similares a las de la protagonista de la historia.

LA ACCIÓN EN FORMA DE BEAT'EM UP será la base de la aventura, que tendrá 11 capítulos con una duración total de entre 12 y 15 horas. Como experta en brujería, Bayonetta hará gala de una agilidad tremenda mientras maneja un látigo, pistolas y todo tipo de armas blancas que arrebatará a los enemigos (hachas, espadas, lanzas... ¡y hasta un trombón!). Apoyándose en combos de puñetazos, patadas, disparos y saltos, Bayonetta se enfrentará a infinidad de ángeles y demonios con un sistema de combate exquisito. No esperéis el típico "machacabotones", pues aquí no valdrá con atacar sin ton ni son a los enemigos, sino que será importante esquivar y aprender las rutinas de comportamiento de jefazos finales tan imponentes como un coloso o un dragón de dos cabezas.

Las técnicas especiales serán otro de los grandes alicientes. Algunos ejemplos de la numerosa lista serán el "clímax balístico" que permitirá ejecutar disparos en una perspectiva de 360°;



HABRÁ QUE MANTENER EL EQUILIBRIO ENTRE EL MUNDO HUMANO, EL INFIERNO Y EL PARAÍSO

¡OJO AL DATO!

Sólo 11 más lo han logrado...
FAMITSU LE DIO LA MÁXIMA PUNTUACIÓN
La revista especializada más importante de Japón puntuó a «Bayonetta» con un 40 sobre 40 en su versión para Xbox 360 (así como un 38 sobre 40 en PS3). Solo grandes como «Zelda: Ocarina of Time», «Soul Calibur», «Metal Gear 4» o «Vagrant Story» lo han logrado.

Sucesor de Devil May Cry...
UN BEAT'EM UP QUE BEBE DE UNA BUENA FUENTE
El juego es obra de Hideki Kamiya, el responsable de «Devil May Cry», ahora al frente de Platinum Games tras abandonar Capcom. Así, «Bayonetta» tendrá mucho en común con Dante.



Hideki Kamiya





BAYONETTA

ESTE ENCANTO de mujer era considerada una paria en la antigüedad, pero fue la única que sobrevivió a las cazas de brujas. Ahora deberá luchar por recordar su pasado y mantener el equilibrio entre el bien y el mal.

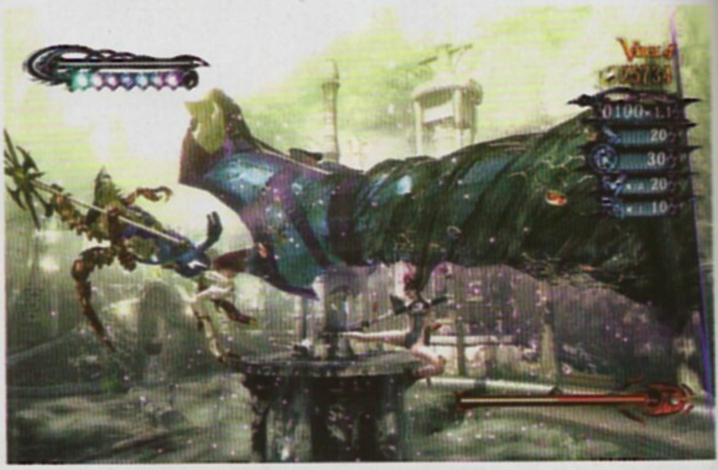




LAS HABILIDADES DE BAYONETTA le permitirán causar estragos entre los ángeles enemigos. Desde el clímax balístico hasta los ataques maleficio y tortura, pasando por el tiempo brujo.



EL CONTROL ofrecerá grandes posibilidades. De poco servirá la típica estrategia de los "machacabotones".



LA AMBIENTACIÓN GÓTICA estará muy bien conseguida. Además, el juego nos ofrecerá momentos de acción tan espectaculares como el de esta imagen.





GOLPES SIN CESAR

El género de los beat'em up ha sido siempre un seguro de vida en el mundo de los videojuegos. Avanzar por diversos niveles mientras se derriba a un rival tras otro es una constante que ha tenido numerosos referentes desde hace años. Quizá los protagonistas de este tipo de juegos se cansen, pero está claro que los usuarios no:



STREETS OF RAGE (MD) fue uno de los grandes pioneros del género. Adam, Axel y Blaze "repartían" en escenarios de avance lateral.



DEVIL MAY CRY (PS2) iba a ser una nueva entrega de «Resident Evil», pero acabó derivando en un genial y desenfrenado "matademonios".



NINJA GAIDEN (XBOX), con una dificultad infernal, fue un claro ejemplo de que este género no tiene por qué ser un "machacabotones".



BRUTAL LEGEND (PS3, XBOX 360) es una de las últimas y más originales presentaciones del concepto clásico de beat'em up.

el "tiempo brujo", que servirá para activar el tiempo bala y darle a los enemigos su merecido mientras estén ralentizados, y el "ataque maleficio", una salvajada que permitirá usar el pelo de Bayonetta como un portal para invocar espíritus de animales y hacer combos devastadores. Todo ello sin olvidar habilidades como la capacidad de correr por las paredes o hacer pociones y la posibilidad de trasladarse entre los tres mundos que estarán presentes en el juego: el mundo humano, el infierno y el paraíso.

→ EL JUEGO TENDRÁ UNA AMBIENTACIÓN GÓTICA y recargada, muy en la línea de lo que ya pudimos ver en la saga «Devil May Cry», que a nivel estético promete dejarnos con la boca abierta (y lo mismo sucederá con la música). Los escenarios contarán con un gran lujo de detalles y nos trasladarán a lugares tan variados como un cementerio, una caverna, un coliseo o una ciudad anegada por la lava, todos llenos de ángeles. A lo largo de la historia encontraremos documentos que nos irán desgranando todo lo relativo a las cazas de brujas, como complementos de unas cinemáticas que, a menudo, serán imágenes estáticas, como si estuviéramos repasando un carrete de fotos.

Con lo que hemos podido jugar hasta ahora, «Bayonetta» se nos presenta como un digno sucesor de «Devil May Cry», así que no perdáis de vista las artes oscuras de esta bruja, que hará acto de aparición entre nosotros nada más levantarse el telón de 2010. ¡A cazar se ha dicho!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

A nivel jugable es una delicia y la ambientación tampoco se queda atrás. Sólo algún problema con la rotación de la cámara empaña lo que, por el momento, parece un juego llamado a dar que hablar.



ZELDA Y LINK COMPARTEN LA AVENTURA casi desde el principio, lo que es toda una novedad en la saga. El cuerpo de la princesa más famosa de los videojuegos será raptado por nuestros enemigos, pero, ¿y el alma?



LAS CLAVES

1 TRABAJAR A DÚO será la única forma de poder superar las mazmorras. Alternaremos el control o le diremos a Zelda que nos siga.



2 EL MICRÓFONO se usará mucho en esta edición. Además de servir para activar un arma y un objeto, también un oráculo nos pedirá que soplemos a la consola.



Diciembre
Nintendo
Aventura

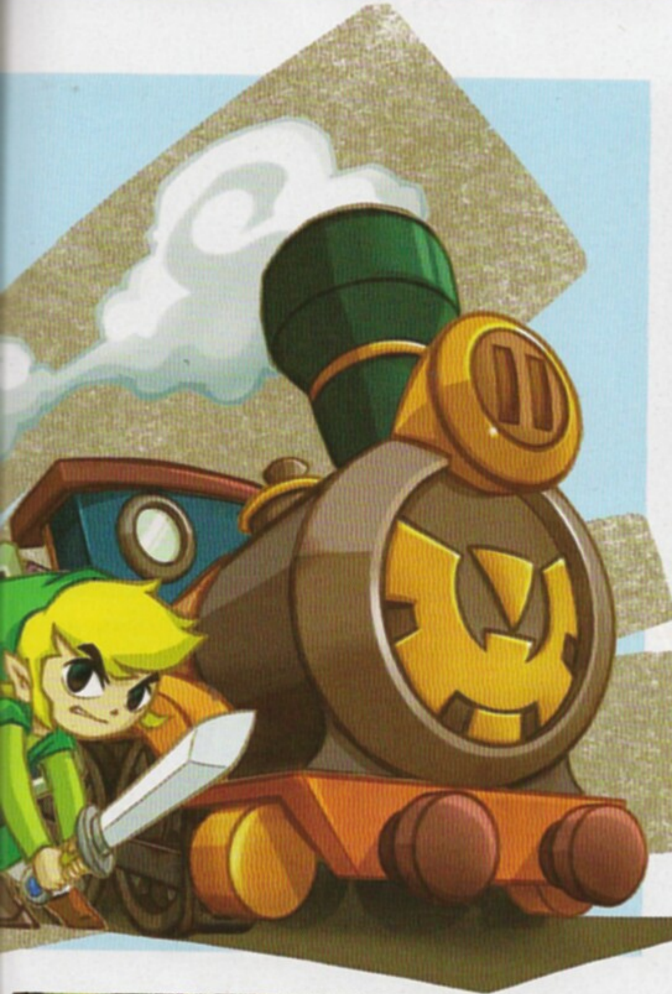
ZELDA: SPIRIT TRACKS

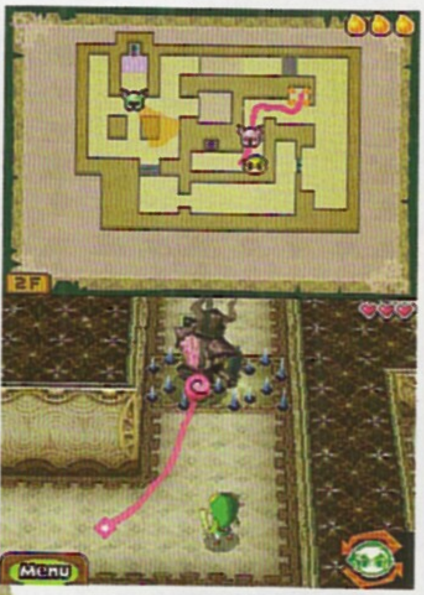
Después de trabajar como granjero, pescador o marinero a Link sólo le faltaba meterse a maquinista. Su nuevo transporte es tan cómodo y rápido que hasta Zelda se apuntará a viajar a su lado.

LA LLEGADA DE UN NUEVO «ZELDA» es siempre uno de los momentos más esperados en cualquier generación de consolas. Poco se sabe aún de la próxima aventura de Link en Wii, y ya está a punto de volver a deleitarnos en DS. Pero esta edición distará mucho de ser un aperitivo o una mera continuación del excelente «Phantom Hourglass». Se tratará de una aventura completamente nueva y con un buen puñado de ingredientes exclusivos que, unidos a las situaciones, momentos y personajes más míticos de la saga, darán lugar (una vez más) a una aventura inolvidable.

LINK ES AHORA UN MAQUINISTA, bueno, realmente la aventura comenzará el día de su graduación, así que nos pondremos rápidamente a los mandos de la locomotora. Cada viaje será un pequeño puzle de acción, en el que habrá que evitar al resto de trenes, espantar a los animales y acabar con los monstruos.

De nuevo esta será una historia que enfrentará al bien contra el mal, que estará encerrado en la llamada Torre de los Dioses. Pero ojo, el poder de ésta se sustenta en la conexión de las vías sagradas, que están desapareciendo una tras otra. Es por esto que la princesa Zelda se interesará en viajar a la Torre junto a Link





¡OJO AL DATO!

Nuevo modo multijugador
¡CUATRO LINKS SON MEJOR QUE UNO!
Esta vez no tendremos WiFi, pero sí un completo modo de hasta cuatro jugadores simultáneos... ¡y con una sola tarjeta! Ganará quien consiga más puntuación por gemas en 3 minutos.

Difícil que llegue a España
HABRÁ EDICIÓN ESPECIAL DEL JUEGO
Está confirmado que esta nueva aventura de Link tendrá Edición Coleccionista, pero de momento no hay noticias de que salga en España. Consta de una caja metálica e incluye una figura de Link y otra del fantasma.



Edición Coleccionista de «Zelda».

TANTO POR GRÁFICOS COMO POR FUNCIONES, SACARÁ TODO EL PARTIDO A DS

LINK

EL HÉROE POR ANTONOMASIA DE LOS VIDEOJUEGOS lleva ya más de 20 años derrotando a los Ganondorf y compañía... ¡y se conserva hecho un chaval! Esperamos seguir viéndole, al menos, otros 20 más.





EL DESARROLLO volverá a llevarnos de viaje por todo Hyrule, de mazmorra en mazmorra. Al final de cada una nos esperará un enorme enemigo al que derrotar con nuestro nuevo arma, así que preparaos para soplar a fondo contra este gigantesco bichejo.







LOS ESPECTROS podrán hacer cosas imposibles para Link, como atravesar las llamas y los pinchos. Además, podremos subirnos encima para que nos lleven.



A BORDO DE UN TREN tendremos que surcar las cuatro litografías sagradas y reconstruir las vías con las que los dioses atraparon al maligno hace muchos años.

COMPAÑEROS DE VIAJE

Esta vez Zelda no se quedará prisionera esperando que la rescatemos. Se saldrá de su cuerpo y su espíritu nos acompañará durante la aventura. Pero no es la primera vez que Link cuenta con ayuda; aquí os traemos unos ejemplos de compañeros míticos de nuestro héroe.



1.- OCARINA OF TIME (N64) Su fiel yegua, Epona, debuta en la saga. Más tarde la veremos en «Majora's Mask» y «Twilight Princess».



2.- WIND WAKER (GC) Un bote de vela parlanchín, llamado Mascarón Rojo, nos llevaba por los mares de Hyrule... y guardaba un secreto.



3.- TWILIGHT PRINCESS (GC-Wii) Midna era nuestra amiga del reino de las sombras. Cuando estábamos con forma de lobo, era fundamental.



4.- PHANTOM HOURGLASS (DS) Además de ir siempre acompañados por otro clásico, el Hada, estaba también el cara dura de Linebeck.

para recuperar el orden en el reino... y ahí es donde empezará nuestra verdadera aventura.

LAS POSIBILIDADES DE NINTENDO DS se aprovecharán aún más que en su predecesor, gracias al uso del micrófono. Y es que habrá que jugar con los pulmones bien cargados, porque un par de nuevos objetos se encargarán de tenernos soplando durante buena parte de la partida. En concreto hablamos del "vórtice del viento", capaz de levantar remolinos, y de la "flauta terrenal", con la que reconstruiremos las vías sagradas.

Pero la principal novedad estará en colaborar con la princesa para resolver los puzles. Zelda (que mostrará en esta edición su cara más cómica) nos acompañará en espíritu... ¡y también podrá poseer a los espectros! Así pues, las mazmorras tendrán un nuevo enfoque, más cooperativo.

El espectacular motor gráfico de la primera parte -con un genial aspecto de dibujos animados- una historia nueva y "zeldera" a tope, multitud de novedades... Este mes de diciembre veremos si se convierte en el nuevo rey de la portátil de Nintendo.

PRIMERA IMPRESIÓN

No podíamos haber quedado más encantados con su historia, su control y sus novedades.



EL "VOID" es una dimensión alternativa llena de robots alienígenas en la que se ambientará este esperado título.



LAS CLAVES

1 EL JETPACK supondrá una innovación, porque pocas veces se había incorporado de manera permanente a un juego. ¡Con lo que mola volar!



2 LA AMBIENTACIÓN, mezclará elementos alienígenas con la 2ª Guerra Mundial. Es interesante, aunque ya lo hizo «Resistance» antes.



3 LA ACCIÓN estará dividida en combates aéreos y terrestres, pero todos serán igual de frenéticos, constantes y divertidos.



Enero
Capcom
Acción

DARK VOID

Si a vosotros os diesen una mochila con la que pudieseis volar, ¿qué haríais? Will, el protagonista de este juego, lo usa para cazar aliens.

AÑO 1938. LA 2ª GUERRA MUNDIAL está a punto de estallar, y la investigación en tecnología militar está a la orden del día. Nuestro protagonista, Will, tiene la mala suerte de estrellarse con su avioneta en el Triángulo de las Bermudas. Allí se encontrará con unos robots alienígenas que tienen muy mala leche, y descubrirá un portal a otra dimensión, donde los humanos están oprimidos por estos malvados seres.

Will se ocupará de hacerles frente, y para ello contará con las armas de rigor (tanto realistas como futuristas) y protagonizará tiroteos que resolveremos cubriéndonos con elementos del escenario al estilo «Uncharted» o «Gears of War». Sin embargo también contará con un aliado inestimable: su jetpack, que le permitirá volar y flotar.

Cuando estemos volando, el control será como el de cualquier simulador de aviones: podremos disparar hacia el frente para derribar Ovnis, hacer piruetas o incluso subirnos en las naves enemigas y pilotarlas. Si decidimos flotar, iremos bastante más despacio, tendremos control total sobre nuestros disparos y aterrizaremos con total suavidad.

EL JETPACK ABRIRÁ NUEVAS POSIBILIDADES en la mecánica de juego, e introducirá un componente vertical en los niveles. Por ejemplo, podremos escalar una pared de roca impulsándonos de saliente en saliente, y agarrarnos a cada uno para cubrirnos de los disparos de los enemigos, que podrán trepar por los muros.

La ambientación también estará muy currada, y combinará elementos históricos con otros alienígenas, como escenarios realistas con la aridez del Void (la dimensión alternativa). Por otro lado, y como buen juego de Capcom, incluirá gigantescos jefes finales y épicos enfrentamientos. Si os gusta la acción, esperad con ganas este título, que promete ser frenético y variado.

PRIMERA IMPRESIÓN
Su mecánica parece muy divertida, aunque aún tienen que pulir un poco el control.



GRACIAS A NUESTRO JETPACK, SURCAREMOS LOS CIELOS EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN

¡OJO AL DATO!

Se llama Bear McCreary...
BANDA SONORA CON COMPOSITOR DE LUJO

El encargado de componer la banda sonora para «Dark Void» ha sido Bear McCreary, conocido por su trabajo en las series de ciencia ficción «Battlestar Galactica» y «Terminator: the Sarah Connor Chronicles».

Jetpack dorado y algo más...
CAPCOM PROMOCIONA EL JUEGO A LO GRANDE

¡Pero qué suerte tienen los estadounidenses! Si reservan «Dark Void» conseguirán un Jetpack dorado con turbo infinito para el juego. ¡Y además, si entran en la página web oficial pueden ganar un auténtico cochazo como el Tesla Roadster!



Así es el Tesla Roadster



SI FLOTAMOS CON LA MOCHILA DE COHETES seremos más difíciles de alcanzar por los disparos, y además podremos apuntar como si estuviésemos en el suelo.



AGARRÁNDONOS A LAS CORNISAS y salientes podremos sacar el arma para disparar, y avanzar a la siguiente o retroceder a la anterior con un salto de Jetpack.



PODREMOS MODIFICAR LAS ARMAS en los polvorines que encontraremos, aunque tendremos que pagar las mejoras con los orbes que suelten los enemigos al morir.



PARA ROBAR LAS NAVES ENEMIGAS bastará con agarrarnos a ellas y "despachar" al piloto. Después, a cumplir el sueño de Iker Jiménez pilotando un Ovni.



ESTE "REMAKE" DEL ORIGINAL llegará a Wii, PSP y PS2 cuando se cumple su décimo aniversario, en el caso de la consola de Nintendo con un control muy bien adaptado al Wiimote.



LAS PESADILLAS serán momentos de alucinación en los que estas criaturas se nos abalanzarán mientras buscamos las puertas azules.



LOS PUZLES serán de lo más variados y nos obligarán a interactuar con diversos objetos.



EL TELÉFONO MÓVIL nos sorprenderá con extrañas llamadas y diversos mensajes.



LAS CLAVES

1 LA LINTERNA será el único objeto de Harry para hacer frente al mal que habita en Silent Hill.



2 LOS ECOS de sucesos pasados se descubrirán con la ayuda del teléfono móvil y su correspondiente cámara.



Febrero | Konami | Aventura

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

El miedo psicológico consume por dentro. Si queréis vivirlo en carne propia, es hora de volver a un tétrico paraje. ¡Mamá, qué canguelo!

UNO DE LOS PIONEROS DEL SURVIVAL HORROR regresa con un "remake" que promete volver a dejarnos los pelos de punta. Después de sufrir un accidente de coche, Harry Mason se encontrará totalmente desorientado en el pueblo de Silent Hill, donde deberá encontrar a su hija Cheryl, desaparecida tras el siniestro. La esencia del juego original se mantendrá intacta, con buenos puzles, adaptados al Wiimote en el caso de Wii, y un apartado gráfico mejorado especialmente para la ocasión.

→ HABRÁ ALGUNOS CAMBIOS IMPORTANTES en la jugabilidad, pues se introducirá la novedad del teléfono móvil para usarlo como GPS o hacer llamadas. Para que todo resulte más inquietante, Harry no podrá utilizar ningún arma, por lo que habrá que ser hábil a la hora de esquivar las criaturas que se nos aparecerán en los momentos más inoportunos. La esencia del mejor survival horror está de vuelta entre nosotros. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación y el terror son geniales, igual que la linterna, aunque el apartado gráfico podría pulirse un poco más.



LOS LUCHADORES de «Tekken 6» van a seguir midiendo sus fuerzas en unos combates casi iguales a los que hemos visto en PS3 y Xbox 360. El mérito va a ser enorme, porque esta vez se celebrarán en la portátil de Sony.



LOS MODOS de juego incluirán: Arcade, Historia, y también Combate de Fantasmas y Desafíos.



EL MODO CAMPAÑA que tiene «Tekken 6» podría llegar también a PSP, pero se mantiene la intriga.





LAS CLAVES

1 COMBATES feroces, con un sistema apto para todo el mundo: novatos y estudiosos del combo.



2 PERSONAJES a decenas para no aburrirse, y varios modos, incluyendo 1 vs. 1 en conexión ad-hoc.



Diciembre · Namco Bandai · Lucha

TEKKEN 6

El Torneo del Puño de Hierro también se celebra en PSP. Aquí los luchadores son más pequeños, pero pegan con la misma fuerza.

NINGÚN ENEMIGO ES PEQUEÑO. La versión portátil de «Tekken 6» llega dispuesta a demostrarlo cuando su "hermano mayor" está aún calentito en nuestras PS3 y Xbox 360. Con todos los personajes desbloqueados desde el principio (42 en total, incluyendo leyendas de la talla de Heihachi, Jin o Paul, y también las nuevas incorporaciones de la última entrega), y una configuración de botones idéntica a la del original, este nuevo «Tekken» promete igualar toda la emoción y el espectáculo de la recreativa original.

LOS GRÁFICOS PROMETEN SER ESPECTACULARES, usando los mismos modelos (aunque algo rebajados) de PS3 y 360. Y la fluidez de movimientos, por lo que hemos podido jugar, es muy notable, teniendo en cuenta la calidad gráfica de lo que vemos en pantalla. Todo esto, unido a la profundidad del sistema de combos que probamos en las versiones mayores (¡ya os vemos practicando para vuestros torneos online en el metro!) lo convertirían un título indispensable para los fans de la lucha... en cualquier parte y en cualquier momento. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Fluidez, calidad gráfica espectacular en modelos y escenarios, y toda la profundidad de su hermano mayor. Pero portátil, claro.

¡EL FENÓMENO QUE NOS TRAERÁ LA REVOLUCIÓN 3D!

¡LLEGA AVATAR!

Después de muchos años de gestación, Hollywood está a punto de asombrar a todo el planeta con "Avatar", la historia de los humanos en su lucha con los extraterrestres Na´vi. Tanto la película como sus videojuegos oficiales pretenden mostrarnos imágenes en 3 dimensiones tan realistas que no podréis creerlo.

TODO SOBRE EL FENÓMENO AVATAR

- **¿Qué es?** Una película y los videojuegos oficiales, que contarán historias complementarias.
- **¿Cuándo saldrán?** Los videojuegos se pondrán a la venta el 3 de diciembre (para PSP, el 10) y la película se estrenará el día 18.
- **¿Para qué consolas?** Saldrá para todas las consolas, pero solo se podrá jugar en 3D en las versiones para PS3 y Xbox 360.

La película pág. 72



3D: el futuro pág. 74



Los juegos pág. 76




¡ANÁLISIS EN EXCLUSIVA!





LA PELÍCULA

El 18 de diciembre se estrenará la película más esperada de las navidades. "Avatar" pretende dar un salto de gigante en el uso de la tecnología 3D.

Han pasado 12 años desde que "Titanic" batiera todos los récords de taquilla. Fue un trabajo faraónico, capitaneado (nunca mejor dicho) por el reputado James Cameron. Él no se durmió en los laureles. De hecho, llevaba desde 1995 trabajando en su película más ambiciosa. Conocido primero como "Project 880", el proyecto prometía revolucionar el cine en 3 dimensiones. Tanto era así, que Cameron decidió esperar hasta que la tecnología avanzara más y permitiera reflejar lo que él tenía pensado. Por un lado, quería que los espectadores pudieran tener una experiencia tridimensional única. Por otro, quería crear seres vivos animados de un aspecto verosímil. Dicen que cuando Cameron vio el famoso monólogo de Gollum en "Las Dos Torres", decidió que era el momento de lanzarse. Ahora, la película (que podrá verse en los cines de siempre o en salas especiales de 3D) está a punto de llegar.

→**EL ARGUMENTO** nos lleva a un futuro en el que los humanos de la organización RDA extraen recursos del planeta Pandora. Sin embargo, unos gigantescos nativos llamados Na´vi se resisten a ser dominados. Los humanos no pueden respirar en Pandora, pero sí transferir su consciencia a cuerpos inertes de los Na´vi. Esos cuerpos se llaman "avatar". Jake, el humano protagonista, ocupa un avatar y ha de decidir si apoya la causa humana o la de los Na´vi.

14 AÑOS DE DISEÑO

Cómo crear un universo

Ha estado años en secreto, pero ya ha salido a la luz el proceso de producción del film. Los artistas, bajo la tutela de James Cameron, han dado muchas vueltas al diseño de los Na´vi. Además, han tenido que crear el resto de fauna y flora de Pandora, las máquinas humanas... ¡e incluso el idioma que hablarán los Na´vi!







ADEMÁS DE ABOCETAR LOS PERSONAJES, el equipo de producción contó con filólogos y otros académicos que ayudaran a elaborar una raza creíble en su comportamiento, estética y forma de hablar.

■ EL PRODUCTO FINAL BUSCA RECREAR EL MUNDO DE PANDORA CON UN DETALLE MINUCIOSO... Y EN TRES DIMENSIONES ■

JAMES CAMERON, EL CREADOR

Un genio con carácter

Dicen que trabajar con él resulta extenuante porque es una persona muy exigente, pero los fans siempre le estaremos agradecidos por las dos primeras "Terminator" o "Alien". Ha sido uno de los directores de Hollywood que más activamente han apostado por las 3D.





SU IMPLICACIÓN con el proyecto "Avatar" es total: él ha escrito el guión, dirigido el film y hasta diseñó nuevos modelos de cámaras 3D.



HÉROES DE DOS MUNDOS

Actores y personajes

Actores veteranos y jóvenes promesas se han unido en el reparto de la película. He aquí los más destacados:



■ **SAM WORTHINGTON** ("Terminator Salvation") es Jake, un héroe de guerra.



■ **ZOE SALDAÑA** ("Star Trek") es Neytiri, una Na´vi que ve el lado bondadoso de Jake.



■ **SIGOURNEY WEAVER** ("Alien") es la Dra. Augustine, una botánica que ayuda al héroe.



■ **STEPHEN LANG** ("Enemigos Públicos") es el coronel Quaritch, el "topo duro" de la RDA.



■ **MICHELLE RODRIGUEZ** ("Resident Evil") es Trudy, una piloto que se alía con los Na´vi.

■ El juego y la película que apuestan por las 3D.



LA REVOLUCIÓN 3D

Hasta hace poco, ver un film en tres dimensiones era algo excepcional. Sin embargo, la apuesta de las distribuidoras cinematográficas por esta tecnología es cada vez más firme. Tanto es así que pronto sus ventajas viajarán de los cines a nuestro salón.

Las películas en 3D son casi tan antiguas como el propio cine (la primera peli con esa tecnología fue "**The Power of Love**" en 1922). Tuvieron un **primera eclosión en los 50**, cuando las salas querían competir con la TV. No ha sido hasta el siglo XXI cuando las 3D han vuelto a estallar (en parte, como estrategia para vencer a la piratería). **Films como "Polar Express" o "Ghosts of the Abyss"** han sentado las bases y hoy día, casi todas las películas de animación se proyectan tanto en 2D como en 3D. Han surgido varias técnicas, aunque las que más se imponen son **Dolby 3D, IMAX 3D y RealD**. "Avatar" se proyectará en estas 2 últimas modalidades. Pero, ¿y para verla en casa? Los fabricantes de televisores llevan tiempo pensando en ello. **En 2010 llegará la llamada TV estereoscópica**. Serán como las teles normales pero, además, permitirán ver contenido diseñado para su visionado en 3D (por ejemplo, el propio juego de «Avatar»). También están en proyecto la TV autoestereoscópica (que se podrá ver sin gafas especiales) o la TV holográfica, pero por ahora veamos el futuro cercano.



LAS GAFAS 3D son disfrutadas por Sigourney Weaver y Stephen Lang.

ASÍ FUNCIONA LA VISIÓN HUMANA

64 milímetros

Esa es la separación media de los ojos humanos. Por eso, cada ojo registra una imagen ligeramente distinta que la de su compañero. Las gafas para ver en 3D imitan nuestro sistema de visión para engañar al cerebro.



CADA OJO ve desde una posición. El cerebro fusiona las 2 imágenes.

LOS CINES SE ADELANTARON

IMAX 3D y Real D

Hace mucho que los cines proyectan en 3D. Los cines IMAX usan 2 proyectores y una gran pantalla. El sistema Real D 3D usa un solo proyector y funciona mejor si el espectador se mueve. Algunas salas de las cadenas Kinépolis y Yelmo usan estas tecnologías.



EL CINE Y LAS NUEVAS TELEVISIONES EN 3D BUSCAN REVOLUCIONAR LA FORMA EN QUE VEMOS PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS

NUESTRA PRIMERA PARTIDA EN 3D



LAS GAFAS QUE SE USAN para las 3D se parecen a unas gafas de sol corrientes.

Disfrutar del juego "en profundidad"

En las oficinas de Ubisoft pudimos jugar a «Avatar» en 3D con una de estas nuevas teles. Para ello se necesitan gafas polarizadas (se venderán junto a la tele), pues sin ellas solo se ve una imagen borrosa. Cada cristal filtra una parte diferente de la imagen, de forma que cada ojo ve una parte distinta de lo que muestra la pantalla. ¿Y cuál es la sensación? Pues la de estar metido en un espacio tridimensional, en el que los elementos se muestran en diferentes planos de profundidad. Es decir, los objetos más cercanos parece que van a "chocar" contra nosotros (el efecto de las ramas de los árboles cuando vamos avanzando por la jungla es impactante, a veces quitábamos la cara para esquivarlas), mientras que los objetos lejanos se ven muy al fondo. Y al avanzar con el personaje realmente parece que nos movemos "hacia adentro". Vamos, una imitación a lo que vemos en la realidad bastante convincente.
Lo mejor de todo es que en ningún momento produce una sensación artificial o forzada sino que estas tres dimensiones se perciben de forma bastante natural y lo que consiguen es sumergirnos en el juego de una manera más intensa que en una visión normal. Aunque nuestra partida apenas duró media hora, no tuvimos ninguna sensación de mareo. ¿Será este el futuro de los videojuegos? Ya lo veremos.

Lo bueno

1. La sensación de verlo todo en 3D es total e inmediata.
2. Las gafas son menos aparatosas que en el pasado.
3. No se pierde la sensación aunque nos movamos.



Lo malo

1. Estas teles serán caras y no llegarán hasta mediados de año.
2. Se necesita llevar las gafas.
3. Las lentes restan un poco de luminosidad.

CONSOLAS Y 3D

Las propuestas del pasado

Todo lo que vemos aquí suena muy revolucionario, pero en realidad las consolas ya habían coqueteado con las tres dimensiones en varias ocasiones. He aquí los intentos más destacados:



SEGASCOPE: unas gafas que permitían ver juegos de Master System (como «Zaxxoon» o «Space Harrier») en 3D. Sólo servía con teles de tubo y con el primer modelo de la consola.



VIRTUAL BOY: un híbrido entre gafas y consola que daba sensación de profundidad. Las imágenes solo se veían en rojo y negro. Esta rareza de Nintendo no salió de Japón.



OTROS JUEGOS han usado las típicas gafas de dos colores: «Contra» de PSOne, «Sly Cooper 3»...

SOLID EYE era un visor de cartón que venía con «Metal Gear Acid 2» para PSP. Se colocaba como veis en la imagen y permitía ver el juego en tres dimensiones.





LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA estalla en el planeta Pandora. ¿Qué facción demostrará ser más apta, la de los humanos o la de los Na´vi. Eliges tú.

EN LA PIEL DE MI ENEMIGO
AVATAR

¿Cómo es que hemos acabado metidos en un cuerpo azul de tres metros de alto, propio de una raza alienígena que lucha por defender su tierra? Ya veis, "avatares" del destino...



EL UNIVERSO CREADO POR JAMES CAMERON no estaría completo sin este juego. Al igual que en la película, los hechos tienen lugar en el planeta Pandora, pero nos situamos dos años antes de lo que veremos en las pantallas de cine. Tal es la interconexión de este título con la película, que algunos de sus elementos (como los vehículos de los humanos) se aprovecharon para el film. En esta aventura tenemos un nuevo protagonista, llamado "Cifra" Ryder. Podemos elegir tanto su aspecto como su sexo, pero ni el argumento ni nuestras habilidades cambian por ello. Él (o ella) es un experto en señales de la RDA, el ejército humano encargado de explotar los recursos del planeta. En un principio llega como un simple miembro de apoyo, pero pronto ha de luchar contra los Na´vi, los enormes nativos de este planeta, que se resisten a la conquista. Como era de esperar, en determinadas ocasiones puede meterse en un avatar (el cuerpo inerte de un Na´vi) para moverse con libertad por el planeta.

DESPUÉS DE UNA HORA DE JUEGO descubrimos que las intenciones de la RDA no son tan "nobles" como pensábamos y nos vemos en la obligación de tomar una decisión: seguir apoyando a nuestro ejército o traicionarlo y unirnos a los Na´vi. En función de lo que escojamos el juego cambia su desarrollo completamente. Si nos quedamos con la RDA, nos quedamos como humanos durante todo el resto del juego. Así, tenemos acceso a vehículos militares, armas de fuego potentes y un desarrollo más basado en la acción. Pero si nos pasamos al mando Na´vi, usamos armas más enfocadas al



■ AVENTURA/ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanz.: 3 de diciembre ■ 12



EL CATÁLOGO DE ARMAS y vehículos que podemos usar es amplio. ¡Contra estos bichos nos va a hacer buena falta, desde luego!



LOS NA´VI SON MÁS GRANDES y más rápidos que los humanos, por lo que resultan letales en el cuerpo a cuerpo.



LOS ANIMALES SALVAJES atacan siempre a los humanos, pero podemos usar ondas de choque para repelerlos.

MOMENTOS DE DESCANSO

Hay bastantes objetivos secundarios en cada sector, lo cual os puede entretener un tiempo extra. Por otro lado, tenemos dos tareas muy largas que no son claves para superar la parte principal del juego, pero se agradecen.



LA PANDORAPEDIA es una base de datos que recoge el universo de la película. Para completarla, explorad a fondo los escenarios.



MINIJUEGO DE ESTRATEGIA: se accede desde los nodos. Es como el "Risk". Si ganamos, recibimos puntos de experiencia extra.

2



3



CREA TU HÉROE

Desde el comienzo hemos de diseñar y modificar al héroe.

1. ELEGIMOS SEXO y raza, lo cual determinará el aspecto que tenga nuestro futuro avatar.

2. HEMOS DE OPTAR POR UN BANDO tras, aproximadamente, una hora de juego. ¿Humano o Na´Vi?

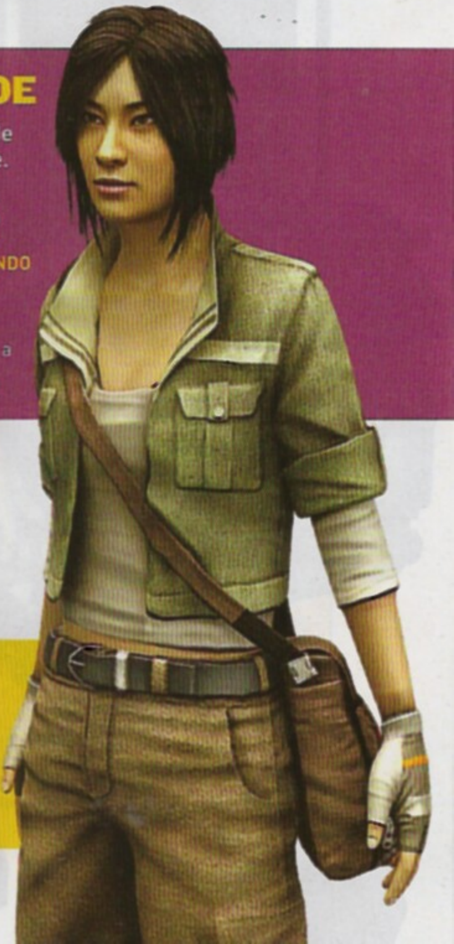
3. LOS PODERES cambian visualmente y en el nombre, pero a efectos prácticos son similares en las dos razas. Usadlos con ojo.

cuerpo a cuerpo, aprovechamos más las ventajas del planeta (por ejemplo, las plantas no nos atacan pero a los humanos sí) y el desarrollo tiene más componente de exploración: hemos de escalar y superar zonas "plataformeras".

➔ **EL CONTROL** es similar en ambos bandos. Nos movemos en tercera persona y podemos usar la cruceta para elegir arma. Además, tenemos poderes que se "recargan" con el tiempo. Son los mismos en las dos facciones: recuperar algo de salud, generar una onda de choque, volverse invisible por unos segundos... El juego hereda algunas características de los juegos de rol. Así, cuanto más efectivos seamos más puntos de experiencia ganaremos. Con ellos subimos de nivel, lo que nos proporciona automáticamente nuevas armas y poderes. Aunque la mayoría del tiempo vamos a pie, también podemos coger vehículos para ir por tierra, mar o aire. Esto es práctico, porque el mapeado con el que conta- ▸▸

KENDRA ➔

ESTA MIEMBRO DE LA RDA será nuestra fuente de información, independientemente de la facción que escojamos.



EN CASA: LOS NA´VI

Estos gigantes de 3 metros son nativos de Pandora. Su conexión con el planeta los dota de unos enormes poderes. Son más rápidos y las plantas no los atacan cuando pasan cerca.



LAS ARMAS suelen tener corto alcance, pero son muy dañinas: el bastón, las cuchillas o el arco son los más característicos.



LOS "VEHÍCULOS" son animales. El banshee es el más llamativo, pero también podemos galopar sobre estas "pseudo-panteras".



LOS NIVELES son más enrevesados y obligan a explorar a varias alturas. ¡Tened cuidado con los puentes estrechos!



MUCHOS LUGARES DE LA PELI se ven en el juego. Este es el aparato que transfiere la consciencia al cuerpo de un Avatar.



ANTES DE CADA MISIÓN recibimos un informe de nuestros superiores (humanos o Na´vi, según el bando).



ES POSIBLE ENCADENAR COMBOS al estar en el cuerpo del avatar. Basta con pulsar un botón en el momento justo.



PODEMOS ELEGIR ARMADURA y armamento en cualquier momento, pero suele asignarse automáticamente la mejor.



EL ARMAMENTO HUMANO es bastante más contundente, por lo que conviene moverse rápido si vas con los Na´vi.



AMP SUIT

Estas armaduras de combate constituyen una gran ventaja para los humanos. Son resistentes y tienen una gran cadencia de fuego.

mos es enorme. La mayoría del entorno se basa en "pasillos", pero tenemos libertad para ir a donde queramos o incluso para cumplir objetivos secundarios (buscar objetos, acabar con una cierta cantidad de enemigos, etc). Además de la campaña, se han incluido 5 modos multijugador: Deathmatch por equipos, Captura la Bandera, Rey de la Colina, Batalla Final (acabar con los nodos enemigos) y Dominación.

EL APARTADO TÉCNICO destaca por la detallada reproducción de Pandora. Sorprende la cantidad de vegetación y animales que encontramos, aunque eso causa que nos encontremos con la generación brusca de ciertos elementos y algún tiempo de carga. En cualquier caso, el juego



EL DISEÑO DE LOS NA´VI y su hábitat recuerda al de los indios norteamericanos. Incluso hablan de forma parecida.





LAS DOS CAMPAÑAS OFRECEN UNAS EXPERIENCIAS DE JUEGO DIFERENTES





LA INFLUENCIA DEL FILM se deja notar especialmente en los detallados escenarios (izquierda) y en las contadas apariciones de los actores originales (der). ¡Sigourney Weaver, hola!

VISITANTES: LA RDA

Se trata de una organización militar estrictamente humana, que tiene la misión de extraer los recursos de los planetas. Su gran reto es lograrlo con Pandora y para ello cuentan con el armamento más pesado. Nosotros empezamos como un miembro suyo.



LAS ARMAS son de fuego y resultan más eficaces a media y larga distancia. Cuentan con ametralladoras, lanzagranadas, escopetas... Todo un arsenal.



LOS VEHÍCULOS no son tan rápidos, pero resultan más fáciles de manejar. Los mejores son este enorme helicóptero Scorpion y el traje AMP.



LOS NIVELES resultan más anchos, menos escarpados y se basan más en los tiroteos contra los enemigos. Cuidado, que las plantas nos pueden atacar.

no se conforma con aprovechar el tirón de la peli y ofrece una aventura sólida y larga. Jugar con la facción Na´vi no es tan divertido (hay menos acción y algunos niveles son lentos), pero en general se mantiene un buen nivel. Por supuesto, también está la posibilidad de jugar en 3D, pero para eso necesitaréis una TV especial como la que comentamos unas páginas atrás. Creednos, la sensación es genial.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **TENER DOS HISTORIAS DISTINTAS** en el mismo juego.
- **LA RECREACIÓN DE PANDORA:** la fauna, la flora, los paisajes, la maquinaria humana. ¡Verlo todo en 3D es la caña!

lo peor

- **LAS ZONAS DE PLATAFORMAS** con los Na´vi son más imprecisas de la cuenta.
- **LOS "TIRONES"** de frames en las zonas abarrotadas de objetos... y algún que otro tiempo de carga.

alternativas

El desarrollo recuerda en parte a juegos como el veterano **«Lost Planet»**, aunque aquél título resultaba más lineal. Podéis probar una acción más salvaje en juegos como **«Prototype»** o **«Infamous»**. Por último, para profundizar más en la mecánica de los "sandbox" no podéis pasar por alto **«Grand Theft Auto IV»**.

GRÁFICOS Entornos y efectos especiales son enormemente realistas, sobre todo vistos en 3D. Hay "popping" y ciertos tirones de frames. **89**

SONIDO Las buenas voces en castellano y la banda sonora del film dan una ambientación muy acertada. Los efectos pasan desapercibidos. **88**

DURACIÓN Además de las dos historias, está el minijuego de estrategia y el multijugador. Suficiente para amar a Cameron por semanas. **89**

DIVERSIÓN La aventura con la RDA es más variada y divertida. Los Na´vi también tienen su gracia, pero explorar con ellos se hace pesado. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Acostumbrados como estamos a juegos mediocres basados en pelis, se agradece una apuesta así de seria. Por un lado, la cantidad de elementos extraídos del film incentivarán a un público general. Por otro, el juego tiene la suficiente entidad como para atraer por sí solo: una historia doble, mucha acción y un entorno detallado. Flojea en la campaña Na´vi y en fallitos gráficos, pero acierta en lo variado e intenso del desarrollo. Además, marca un inicio en el mundo de las 3D. ¿Será ese el futuro? El tiempo lo dirá.

1



2



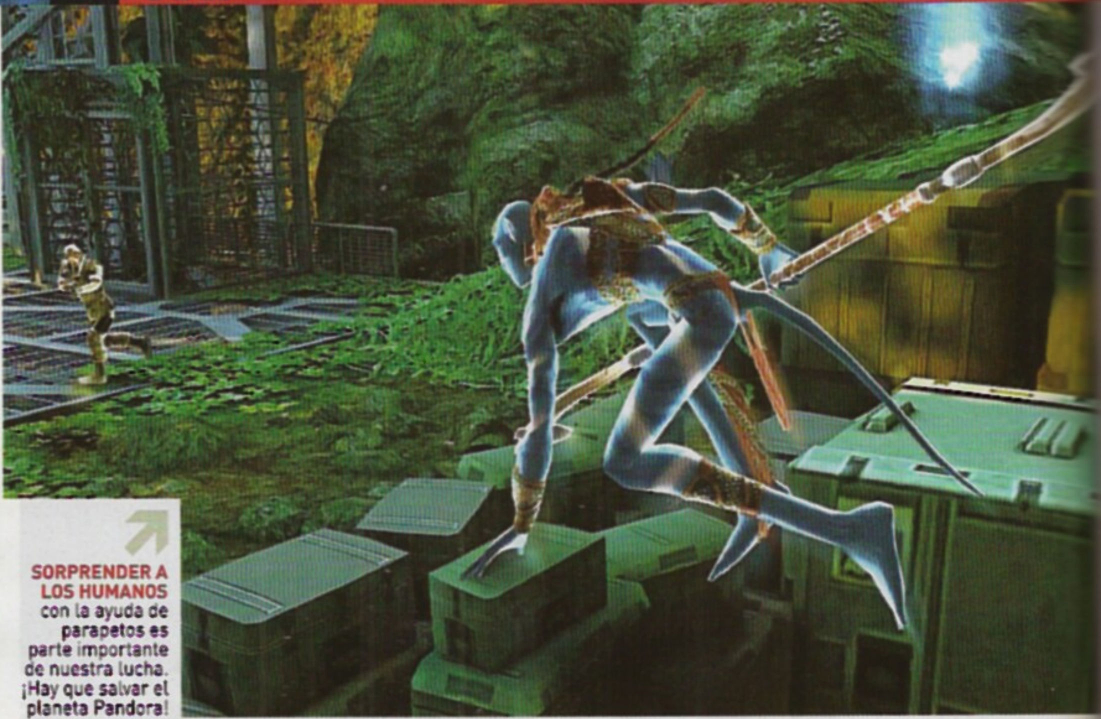
3



PANDORA AYUDA

El elemento más sorprendente de este juego es el relacionado con los RPG, de cuyo estilo ha copiado algunas posibilidades:

1. LAS ABEJAS están disponibles donde haya panales. Al manejarlos, las podemos usar para picar y "atontar" a los vigilantes o activar dispositivos lejanos. El tiempo de control es limitado.
2. LOS BANSHEES se controlan en las escenas de vuelo. Si tenéis Balance Board podéis usarla para dirigir a la derecha o a la izquierda estos "vehículos". El objetivo es esquivar los obstáculos y acabar con los helicópteros a base de "quick time events".
3. SI ACUMULAMOS ENERGÍA podemos activar la "senda del cazador". En ese estado somos invisibles y más letales, aunque solo durante unos pocos segundos.



SORPRENDER A LOS HUMANOS con la ayuda de parapetos es parte importante de nuestra lucha. ¡Hay que salvar el planeta Pandora!

AZULADO ME SIENTO SEGURO

AVATAR

Vienen a vuestro planeta, intentan "colonizaros" sin mediar palabra y encima se mosquean porque queráis lanzarles alguna flecha que otra. ¡Qué puñeteros son los humanos!

BANSHEE

Estos animales voladores parecen muy fieros, pero nos van a venir de perlas en las numerosas fases aéreas. ¡Vuela, vuela, chico!



LAS FUERZAS DE LA RDA HAN LLEGADO A PANDORA para intentar explotar los recursos del planeta. Pero claro, los na´vi estaban allí primero y no van a rendirse sin luchar. En este juego controlamos en tercera persona a Rai´uk (no, no manejamos a los humanos en ningún momento), un guerrero dispuesto a frenar la amenaza de los terrestres y convertirse en un salvador para su pueblo. Nuestros enemigos tienen armas de fuego, pero nosotros contamos con un cetro, un arco... y el favor de nuestro planeta. El control recae en el stick, mientras que agitar el mando sirve para dar "bastonazos". Aunque podemos atacar a lo loco, lo mejor es aprovechar la frondosidad de la selva para escondernos y golpear al enemigo por sorpresa. Así los "despachamos" más rápido.

En ciertos momentos también podemos controlar a las abejas para atacar a distancia o montar sobre los banshees, una especie de dragones. Sobre ellos tenemos que superar niveles al más puro estilo «Panzer Dragoon»: esquivar las minas aéreas y derribar helicópteros es nuestro objetivo.

TAMBIÉN PODEMOS USAR Wii MOTION PLUS para tener un manejo más preciso en esas zonas, o incluso subirnos en la Balance Board para controlar la dirección con los pies. Son extras opcionales que se agradecen, así como el modo multijugador co-



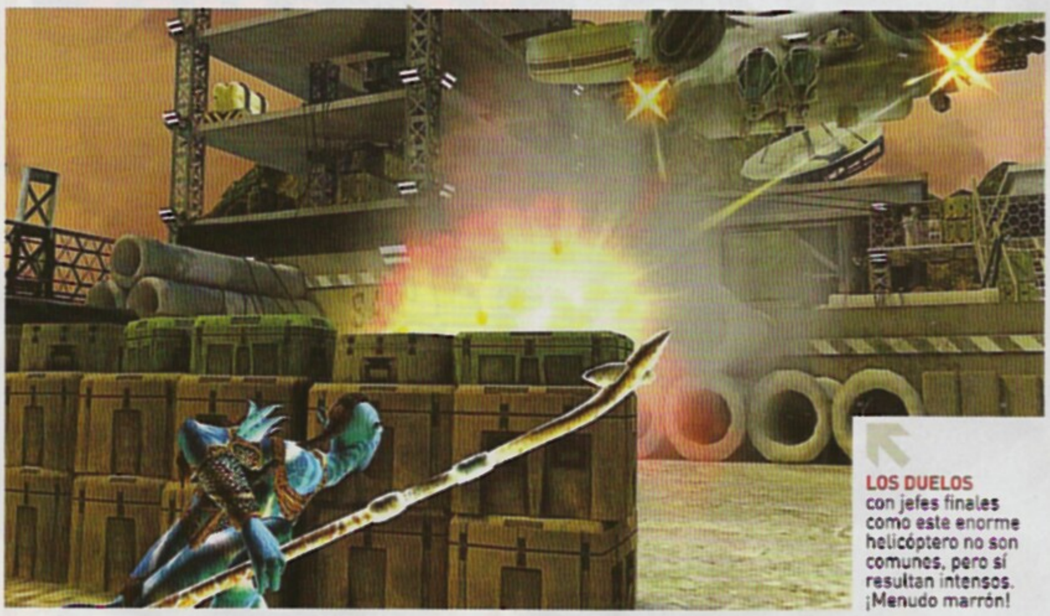
■ ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 3 de diciembre ■ 12



LOS ESCENARIOS son muy detallados y reproducen muy bien la particular orografía que vemos en la película.



LA TRAMA se resuelve a través de algunas escenas de vídeo y textos introductorios antes de cada nivel (son 13 en total).



LOS DUELOS con jefes finales como este enorme helicóptero no son comunes, pero sí resultan intensos. ¡Menudo marrón!

CADA VEZ MÁS FUERTE

Puede parecer injusto: nosotros solos contra todo un ejército. Tranquilos, poco a poco nos volvemos más eficaces en todas nuestras facetas. Además, si vemos que el reto nos supera, podemos llamar a un colega para activar el modo cooperativo dentro de la historia principal.



LAS HABILIDADES se pueden ir mejorando poco a poco al invertir los puntos que ganamos cuando cogemos orbes de luz. Podemos ser más resistentes, tener más puntería, etc.



EL ARCO Y EL CETRO, nuestras únicas armas, van cambiando y mejorando a lo largo de toda nuestra aventura, pero el manejo es siempre igual.



UN SEGUNDO JUGADOR puede unirse a nosotros en cualquier momento, lo que aumenta nuestras posibilidades de ganar. Eso sí, la cámara no siempre se coloca en el mejor sitio.

FORMAS DE USAR EL WiiMOTE



LOS BOTONES se pueden pulsar en pequeños "quick time events" para acabar con los malos de un plumazo.



SI AGITAMOS EL MANDO ejecutamos ataques normales. También sirve para forzar las puertas más duras.

operativo. Los cuidados gráficos, por su parte, también contribuyen a mejorar la experiencia.

Pero no todo son virtudes: la IA de los enemigos resulta, siendo generosos, cortita; el desarrollo de los niveles es bastante repetitivo, y para colmo dura menos de 8 horas. Con todo, hay duelos bastante intensos y las partes de vuelo son espectaculares. Así, el paseo por Pandora resulta ligero, pero bastante entretenido.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS** sacan partido a Wii, en especial con los escenarios.

■ **USAR MOTION PLUS Y LA BALANCE BOARD** es un extra que se agradece, especialmente en mitad de las zonas de vuelo.

lo peor

■ **ES CORTO.** Los primeros niveles son breves y faltan opciones extra.

■ **LA MECÁNICA ES BASTANTE REPETITIVA.** Con más variedades hubiera sido más entretenido, pero se queda corto en ese sentido.

alternativas

También con "palos" y exploración acaban de salir **«Dragon Ball Revenge of King Piccolo»**, que se centra más en la lucha cuerpo a cuerpo o **«Brave»**. En el lado más bestia está **«Madworld»**, que es para mayores de dieciocho años. Para explotar el multijugador, podéis probar **«Marvel Super Hero Squad»** o **«Lego Star Wars»**.

■ **GRÁFICOS** Los fondos son muy coloridos y están detalladísimos. Rai´uk está muy bien animado. Lo malo: los enemigos se repiten mucho. **91**

■ **SONIDO** Las voces en castellano son muy convincentes, pero no varían demasiado. La atractiva música se ha extraído de la película. **86**

■ **DURACIÓN** Menos de 8 horas no es un gran incentivo, si bien hay 3 niveles de dificultad y multijugador cooperativo. Se queda justito. **75**

■ **DIVERSIÓN** Destacan las zonas de vuelo, que se controlan muy bien. El resto es fluido, pero la mecánica de juego se repite demasiado. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Cuando leáis esto habrá empezado la promoción del fenómeno "Avatar". Lo llamamos "fenómeno" porque sus creadores buscan que la peli solo sea una parte del total. Este juego ofrece otra perspectiva de la lucha de los na´vi, si bien es superficial en cuanto a trama y desarrollo. Acierta más en la recreación de Pandora (han exprimido Wii muy bien) y en las zonas de vuelo, que se controlan de maravilla. No os decepcionará si buscáis acción sencilla, aunque hubiéramos agradecido algo más de profundidad.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 88

CALL OF DUTY MW2 lleva a nuestra consola toda la intensidad de las batallas modernas. No os perdáis nuestro análisis más exhaustivo.



PÁGINA 92

NEW SUPER MARIO BROS. El fontanero estrena juego de plataformas y nosotros lo jugamos a tope para contaros todas sus claves.



PÁGINA 84

ASSASSIN´S CREED II. Una nueva época, el Renacimiento italiano, y un nuevo protagonista, Ezio Auditore di Firenze, recogen el testigo de esta sensacional saga de aventuras. ¿Queréis saber qué nota le hemos puesto?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN www.pegi.com — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18



EL SIGUIENTE ASSASSIN es aún más efectivo que nuestro viejo amigo Altair. Falta le hará, pues ha de acabar con una conspiración que abarca toda Italia.

ESTE CHICO "E UN DIABOLO"

ASSASSIN'S CREED II



1

La palabra "Renacimiento" os recordará a los exámenes de Historia del Arte, pero aquí podréis vivirlo desde una perspectiva más emocionante. ¿Lo visitáis junto a nosotros? ¡Andiamo!

■ **DESMOND PROCEDE DE UN LINAJE DE ASESINOS**, pero él no tenía ni idea de ello hasta verse involucrado con la compañía Abstergo. Tras el sorprendente final de la primera parte, el protagonista ha de someterse de nuevo al Animus, una máquina que le hace "sincronizarse" con el recuerdo de sus antepasados. Esta vez toca viajar a la Italia del siglo XV y meterse en la piel de Ezio, el hijo de un banquero que se ve obligado a acabar con las conspiraciones de los templarios y averiguar qué paso con el Fragmento del Edén sobro el que giraba la primera parte.

→ **VIAJAMOS A DOS GRANDES CIUDADES**, Florencia y Venecia, pero también pasamos por pequeños pueblos de la Toscana. El objetivo, como era de esperar, es asesinar a varios "elementos subversivos". Pero esa es solo parte de la misión. A diferencia del primer «Assassin's», aquí tenemos montones de tareas diferentes por cumplir: escoltar a gente, liderar ejércitos, superar carreras... ¡incluso participar en una prueba de "captura la bandera"! Además, los ciudadanos juegan un papel mucho más activo. Podemos mezclarnos con ellos para despistar a los guardias, comprar mejoras en las tiendas (como munición, nuevas armas o hasta





LA AGILIDAD juega un papel fundamental. Si los numerosos enemigos os ponen las cosas difíciles... ¡Saltad por por donde podáis y huid!



LOS DUELOS con los guardias son bastante fluidos. Con un par de botones podemos hacerles probar nuestro acero.



LA PISTOLA se obtiene tras avanzar bastante en el juego. La munición es cara, pero el alcance y la efectividad son lo más.

¿CUÁL ES LA REALIDAD?

La mayoría del tiempo estamos en el siglo XV, pero a veces "desconectamos" y volvemos al presente, en el que controlamos a Desmond. Una vez ahí, podemos investigar sobre Abstergo y el Sujeto 16...



LOS ASISTENTES de Desmond dan pistas sobre lo que está pasando. A veces nos hablan cuando estamos en el Animus.



DESMOND ALUCINA tras estar mucho tiempo conectado y tiene sueños raros. Un momento, ese de ahí no parece Ezio...

2



3



CIUDADES VIVAS

Hemos de aprovechar todo lo que nos ofrecen las ciudades.

1. PARA DISTRAER a la gente podemos contratar meretrices o ladrones, quitar carteles de "se busca", sobornar...

2. EN LAS TIENDAS podemos mejorar el equipo e curarnos.

3. DESDE LAS ATALAYAS descubrimos los puntos clave de cada zona.

tinte para nuestras ropas) y contratar los servicios de diferentes grupos de apoyo. Por ejemplo, podemos contratar meretrices ("pilinguis", vamos) para que agasajen y distraigan a los vigilantes o sobornar a los heraldos para que dejen de llamar la atención sobre nosotros. Por supuesto, las partes de escalada y saltos siguen siendo muy importantes: hemos de buscar objetos ocultos, acabar con los centinelas de los tejados... Si habéis estado en Florencia o Venecia disfrutaréis escalando edificios como la basílica de Santa María del Fiore o el Palacio Ducal. ¡Todos son clavados a los reales!

EL CONTROL ES MUY INTUITIVO, lo que nos permite asirnos a cualquier saliente que veamos para escalar con facilidad. Tanto en ese aspecto como en los combates se han añadido muchas ▸▸



EZIO

ERA UN CHICO DESPREOCUPADO, pero los acontecimientos le han obligado a seguir con la misión de los Assassin. Con los años se vuelve más ágil y letal, pero también tiene hueco para algún que otro escarceo amoroso.

ME VOY "P'AL PUEBLO"

Una de las novedades más atractivas es la gestión de Villa Auditore. No solo sirve para ganar un montón de "pasta", sino también para descubrir muchos secretos sobre el legado de los Assassin.



EN LA CRIPTA familiar están los grandes asesinos del clan. Si hallamos 6 sellos se liberará la preciada armadura de Altair.



EN EL TALLER encargamos mejoras: reabrir la mina, abaratar la ropa, etc. A más mejoras, más dinero ganamos.



EL CÓDICE con los secretos del clan está dividido en decenas de trozos. Hemos de hallarlos todos para conocer nuestro pasado.



PODEMOS USAR EL ALA DELTA que diseñó Leonardo en un par de ocasiones. Sobrevolar Venecia es una pasada.



EN EL INICIO DE LA HISTORIA, Ezio es un jovenzuelo despreocupado, que solventa problemillas de familia.



LA VISTA DE ÁGUILA vuelve. Si la activamos, podemos ver con claridad nuestros objetivos y los enemigos cercanos.



HAY VARIOS ESCENARIOS INTERIORES en los que se nos plantean retos de saltos más complicados de lo normal.



MONTAMOS A CABALLO para desplazarnos con velocidad, aunque no es una práctica tan común como en la primera parte de esta saga.



LEONARDO DA VINCI

Amigo de la familia Auditore, "Leo" presta una inestimable ayuda a Ezio con los inventos que obtiene a partir de los fragmentos de códice.

habilidades. Las peleas ganan variedad, además, por el uso de muchas armas nuevas, como una daga envenenada, hachas... ¡hasta una rudimentaria pistola! Suelen existir varios tipos de cada una, así que mejorar nuestro arsenal y nuestra armadura es muy importante.

LA AMBIENTACIÓN es fabulosa. Por un lado, aparecen muchos personajes que existieron en aquella época, como la familia Borgia o Leonardo da Vinci, que nos ayuda con sus inventos. Además, cada dos por tres recibimos información sobre eventos y lugares históricos. Por supuesto, también evoluciona la trama sobre Abstergo y el Animus, pero esta vez no se nos "devuelve" a la realidad tan a menudo, lo que hace que el desarrollo sea más fluido. Eso sí, en partes del escenario encontramos mensajes



LOS CIUDADANOS son fundamentales en el desarrollo de muchas misiones. Aprovecháos de los que os ofrezcan ayuda y esquivad a los guardias... ¡y a los juglares!





ES MÁS LARGO, MÁS VARIADO Y MÁS ENTRETENIDO QUE LA PRIMERA PARTE





LAS ARMAS son más variadas y se pueden ir mejorando. La hoja doble permite matar a dos guardias a la vez (izquierda) y la bomba de humo sirve para crear confusión entre los pobres rivales (dcha).

NUEVAS TAREAS

Este juego tiene mucha más variedad que la primera parte. Nada de llegar, matar al tipo en cuestión y buscar otro. Mirad todo esto...



AL HALLAR GLIFOS se accede a puzles basados en buscar similitudes, objetos ocultos...



CADA PUZLE libera el trozo de un vídeo. Si lo vemos entero, sabremos la verdad absoluta...



ESCOLTAR a alguien, llevar a otros a cuestas o atacar en grupo son algunas misiones nuevas.



LOS VEHÍCULOS no se quedan en el caballo de la primera parte: hay góndolas, carromatos...

ocultos de un tal Sujeto 16 que parece tener la clave de todo... Para rematar la faena, el apartado técnico es aún mejor que el de la primera parte. El detalle de los escenarios, la expresividad de la gente... Gráficamente es una pasada, pero es que además se ha contado con varios actores famosos para el doblaje al castellano. En definitiva, una aventura llena de alicientes que os va a tener pegados al mando. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA CANTIDAD DE TAREAS** para acometer: misiones, objetos para buscar, tramas que resolver...

■ **LA AMBIENTACIÓN** de la Italia renacentista es magnífica. Se nota que se han documentado a saco.

lo peor

■ **FALLOS GRÁFICOS** (se notan más en la versión PS3) que no empañan el resultado general.

■ **LOS ENEMIGOS** siguen siendo simples en sus ataques. Queda forzado que "esperen turno".

alternativas

«Assassin´s Creed» no llega tan lejos, pero sigue siendo un juego largo y cuidado... y viene bien para pillar la trama. Si tiráis hacia los juegos abiertos, el mejor es «Grand Theft Auto IV». Si lo vuestro es la aventura más clásica, probad «Tomb Raider Underworld», «Splinter Cell Double Agent» y el gran «Uncharted 2», exclusivo de PS3.

■ **GRÁFICOS** La recreación de las ciudades es pasmosa, así como la expresividad de la gente. El "popping" y algunas animaciones "cantan" un pelín. **93**

■ **SONIDO** Uno de los mejores doblajes al castellano que hemos oído, con actores de primera fila. La música mola, pero se repite un poco. **95**

■ **DURACIÓN** Superar la trama principal lleva unas 20 horas, pero aún os restarán montones de misiones secundarias. ¡Hay tantos misterios...! **94**

■ **DIVERSIÓN** Un planteamiento abierto y diversificado se ve arropado por una trama llena de matices y datos históricos. Os atrapará sin remedio. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Con el paso del tiempo, muchos jugadores se quejaron de que el primer «Assassin´s», aun siendo muy bueno, se volvía repetitivo. En Ubi tomaron nota y se han redimido con una secuela variadísima, en la que la cantidad de tareas e intrigas aumentan a cada paso que damos. Además, el control es más fiable, la historia engancha, los gráficos tienen mayor detalle... Es, en definitiva, un juego tan mejorado que hace que el primero parezca más antiguo de lo que es. Jugadlo con calma y disfrutando de cada detalle. Os cautivará.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 18 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18



LA GUERRA entre Rusia y los EE.UU. sirve de trasfondo a este "shooter" en primera persona que alcanza las máximas cotas de espectacularidad y realismo.

UN DISPARO PERFECTO

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2



Si Benjamin Franklin dijo que jamás hubo una guerra buena es porque no había disfrutado del espectáculo que ‹Call of Duty› lleva a nuestras consolas. Llega la experiencia de trinchera definitiva.

■ **POCAS VECES SE HA LEVANTADO TANTA EXPECTACIÓN** alrededor de un juego. Sin embargo, todas las esperanzas que albergábamos acerca de «Modern Warfare 2» se han satisfecho con la contundencia de una explosión. La saga recupera la ambientación moderna, cinco años después de lo ocurrido en «Call of Duty 4», y nos empuja a una montaña rusa de emociones (en primera persona) en que lo mismo tenemos que protagonizar trepidantes huidas en motonieve que defender la Casa Blanca en una batalla campal.

La "excusa" para embarcarnos en esta misión es el resurgir de la violencia terrorista en Rusia. Nosotros encarnamos, de forma alternativa, a cuatro soldados de los SAS británicos, los Rangers de EE.UU. y las fuerzas especiales internacionales, que deben llevar a cabo operaciones de alto riesgo por todo el mundo, desde Afganistán o Río de Janeiro, a una prisión en Rusia.

→ **EL REALISMO,** marca de la casa, es impresionante. Los 18 niveles del modo historia se han realizado de modo verosímil, pero anteponiendo el espectáculo a la crudeza. Por si acaso, podemos "saltar" algunos momentos que podrían herir la sensibilidad sin perdernos nada del argumento.



LA COLABORACIÓN de otros soldados (controlados por la consola) es crucial. No dejan de hablarnos y dar órdenes durante todo el juego.



EL ARSENAL disponible es interminable, y además todas las armas están "tuneadas" con miras, lanzagranadas, láser...



PARA APUNTAR podemos utilizar la mira que tenga cada arma; basta con presionar el gatillo izquierdo del pad.

CONDÚCEME A LA BATALLA

Además de tripular vehículos de lo más variado, como un Hummer, un helicóptero Little Bird o un minisubmarino, también podemos pilotar (en primera persona) otras máquinas. Las persecuciones son brutales:



UNA MOTO DE NIEVE nos sirve para escapar "in extremis" de una base militar que está fuertemente vigilada.



LA LANCHA NEUMÁTICA tipo Zodiac es perfecta para moverse por las corrientes subterráneas de las cuevas de Afganistán.





GUERRA TOTAL

En «Modern Warfare 2» vamos a combatir en todos los terrenos:

1. **RÍO DE JANEIRO** nos presenta un escenario urbano con personal civil.
2. **ESTADOS UNIDOS** nos ofrece un terreno devastado, con tanques y helicópteros enzarzados en una gran batalla.
3. **AFGANISTÁN** y Kazajistán son niveles de infiltración en la nieve y en el desierto.

La impresionante selección de armamento, la cantidad de elementos destructibles o los efectos del clima ayudan a que nos sumerjamos en la batalla (respaldados por un apartado técnico inigualable). Pero lo que más nos ha gustado es la inteligencia enemiga. Los terroristas resultan muy agresivos y coordinan sus acciones con precisión quirúrgica. Además aparecen en diferentes puntos en cada partida.

Por supuesto, el desarrollo cuenta con picos que disparan los niveles de adrenalina por las nubes, como las huidas contrarreloj, y juega con nuestras emociones con momentos tristes e incluso otros que producen rechazo (infiltrados entre el enemigo).

→EL MODO DE OPERACIONES ESPECIALES recupera los mejores momentos de la campaña (que se puede terminar en unas seis ▸▸



RANGER →

EN LAS FILAS DE LAS FUERZAS ESPECIALES acompañamos a los soldados Allen y Ramirez, que se encargan de defender el suelo americano del devastador ataque de los nacionalistas rusos.

OPERACIONES ESPECIALES

Este modo contiene 25 misiones adicionales que podemos jugar en solitario o en cooperativo con un amigo (también a pantalla partida). Son muy variadas:



ALGUNOS ESCENARIOS, como este puente que se derrumba, son exclusivos de este modo. Se desbloquean progresivamente.



HAY NIVELES DE EXTERMINIO, rastreo, supervivencia e incluso carreras contrarreloj a lomos de una moto de nieve.



PODEMOS ESCOGER PAPEL, entre el equipo de tierra y el artillero que le da cobertura desde un helicóptero.



INFILTRADOS en un comando terrorista tenemos que eliminar civiles. Si nos incomoda, podemos saltar este nivel.



LOS GUIÑOS AL ORIGINAL, como esta fase de infiltración con un rifle de francotirador, son bastante frecuentes.



TAMBIÉN DISPARAMOS un lanzacohetes javelin y dirigimos los misiles predator (conocidos como bombas inteligentes).



LAS EMOCIONES están a flor de piel, por ejemplo, cuando vemos la ciudad de Washington arrasada por las bombas.



LA FÍSICA tiene mucha importancia. Las balas atraviesan algunos materiales, los escenarios se destrozan, la metralla vuela por los aires. Casi real.



MACTAVISH

Quienes recuerden el primer juego van a disfrutar de algún reencuentro memorable, por si acaso, la intro contiene un resumen de «Modern Warfare».

horas) y les da un giro para que podamos disfrutarlas en modo cooperativo, online y a pantalla partida. Para abrir sus 25 niveles tenemos que cumplir misiones de asedio o supervivencia, en distintos niveles de dificultad.

En cuanto a las batallas por Internet, se ha recuperado el sistema de los juegos anteriores, con 16 mapas muy variados que ofrecen nuevas recompensas por racha de muertes y la posibilidad de personalizar nuestras armas y equipo al máximo. Este modo (para 18 jugadores) es prácticamente infinito, y mejora aún más lo que habíamos visto en el primer «Modern Warfare». Y como curiosidad, también podemos jugar en tercera persona.

→ TÉCNICAMENTE «Call of Duty» es imbatible. Los escenarios son muy abiertos y están saturados de efectos que no dejan de sorpren-



LA INTELIGENCIA ENEMIGA es sorprendente por su modo de emboscarnos. Además, los enemigos cambian de lugar en cada partida.





LAS OPERACIONES ESPECIALES Y EL MODO ONLINE OFRECEN DIVERSIÓN INFINITA





LOS GADGETS como los aviones no tripulados (izqda) o las gafas de visión nocturna, a la derecha, pueden marcar la diferencia en el campo de batalla. Se asignan mediante la cruceta digital.

COMBATES EN LA RED

La nueva entrega de «Call of Duty» cuenta con 16 mapas multijugador que podemos jugar en los modos clásicos (deathmatch, sabotaje, combate por equipos...). El sistema de personalización, los rangos, los emblemas y demás elementos del primer «Modern Warfare» se han potenciado hasta el máximo nivel:



EL MODO ONLINE para 18 jugadores está basado en el primer «Modern Warfare» y se puede jugar en tercera persona.



A PANTALLA PARTIDA podemos jugar casi todos los modos con 4 amigos. El sistema de clases y personalización se mantiene.



PODEMOS ALCANZAR SETENTA NIVELES, modo prestigio, emblemas y nuevas recompensas por racha de bajas.

der, los modelos son intachables y el apartado sonoro alcanza un nivel legendario.

«Modern Warfare 2» es uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Sus interminables logros técnicos o su genial argumento sólo sirven de envoltorio a un desarrollo que maneja nuestras emociones de forma magistral. Además, tiene el mejor multijugador que hemos probado jamás. Soberbio. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS EMOCIONES** que consigue arrancarnos, desde tristeza a rechazo. Y sin perder el ritmo trepidante.
- **EL MULTIJUGADOR** es, sencillamente, el mejor que hemos visto nunca en ninguna consola.

lo peor

- **NO HAY MODO HISTORIA COOPERATIVO** y ha desaparecido el minijuego de los zombis.
- **EL MODO PRINCIPAL ES CORTO,** alrededor de seis horas, aunque repetiremos varias veces.

alternativas

No hay ningún "shooter" a la altura de **«Modern Warfare 2»**, ni por aspecto técnico, ni por intensidad de su desarrollo. Si queréis cambiar de ambientación, el juego anterior, **«World at War»**, se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y también es bueno. El primer **«Modern Warfare»** también sigue a la venta y es magistral.

- **GRÁFICOS** Unos modelos perfectos, la física y decenas de efectos, se combinan en un apartado que nos ha dejado boquiabiertos. **96**
- **SONIDO** La música de Hans Zimmer es brutal, el doblaje impecable, y los efectos consiguen que nos agachemos para esquivar las balas. **95**
- **DURACIÓN** La campaña se termina en seis horas, en dificultad normal, pero los modos multijugador y "operaciones especiales" son infinitos. **95**
- **DIVERSIÓN** El modo historia es vibrante, pero eso no es nada comparado con el multijugador, que os hará saltar de la silla. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

De nada servirían los alardes técnicos de «Modern Warfare 2» (que son muchos) si no hubiera conseguido el equilibrio perfecto entre diversión, realismo y espectáculo. Desde el primer minuto, pasamos todo el tiempo con los pelos de punta, saboreando emociones muy dispares pero tan intensas que no podemos dejarlo ni un segundo. Además el modo "Spec Ops" y el multijugador ofrecen diversión sin límites. Sólo le reprochamos que la campaña es corta y sólo la disfrutarán a tope quienes recuerden el original.

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



MARIO VUELVE con novedades. El mando nos permite volar con solo agitarlo, y ahora podemos compartir la diversión con tres amigos más.

FIESTA PLATAFORMERA

NEW SUPER MARIO BROS.

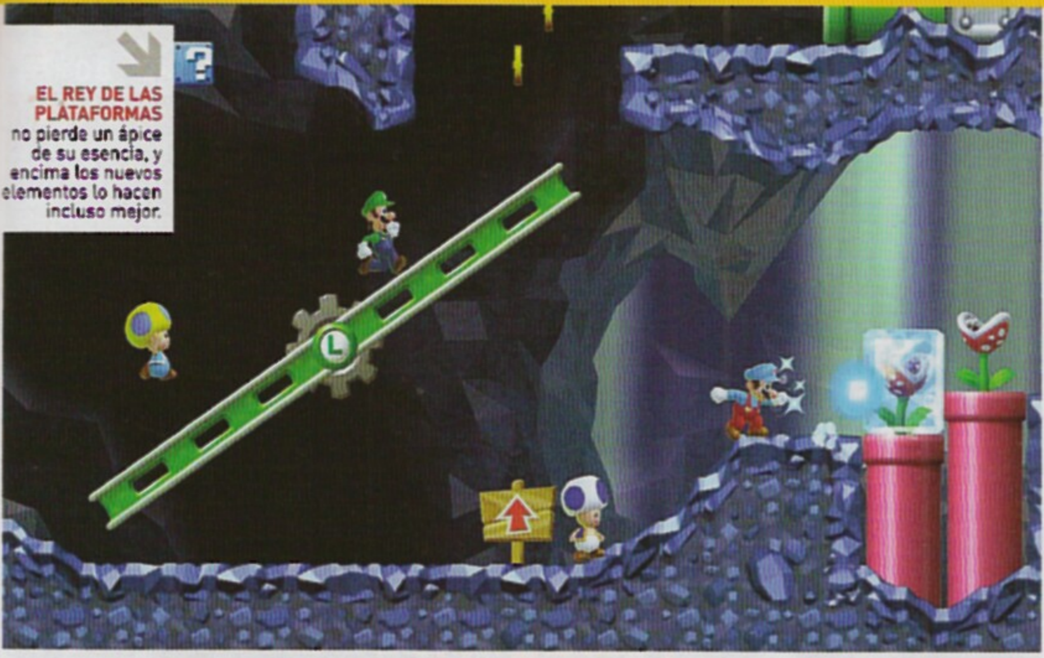


Dos hermanos fontaneros, un mundo lleno de obstáculos y una princesa que rescatar... Sí, es un «Super Mario», es nuevo y además se juega en grupo. ¿Se puede pedir más?

■ **TRAS HABER ATRAVESADO LA GALAXIA,** difícil lo tenía Mario para volver a sorprendernos en Wii. Aquel juego consiguió sacar partido al Wiimote sin traicionar el desarrollo clásico de la saga más exitosa de la historia, y si «Super Mario Galaxy» fue un dignísimo sucesor de «Super Mario 64», este nuevo título hace lo propio con los «Super Mario Bros.». Es decir, consigue ser fiel a las bases de su increíble diversión e ir un paso más allá en control, gráficos y opciones. Si bien es cierto que gran parte del trabajo ya se había hecho con el homónimo título de DS, esta vez tenemos un factor único que le da una "cuarta" dimensión a este clásico de las 2D: un multijugador para 4 a la vez.

→ **HAY CUATRO FORMAS DE JUGAR,** que van desde la partida individual de toda la vida hasta la competición más alocada, al más puro estilo «Mario Kart». Por un lado tenemos el "Modo Libre", en el que competimos por puntos en cualquier nivel que hayamos superado en la partida normal; si optamos por la "Batalla de Monedas", el objetivo no es superar el nivel, sino que simplemente hay que coger más monedas que los demás. Si todos caen, se hace recuento directamente. Las victorias se acumulan, por lo

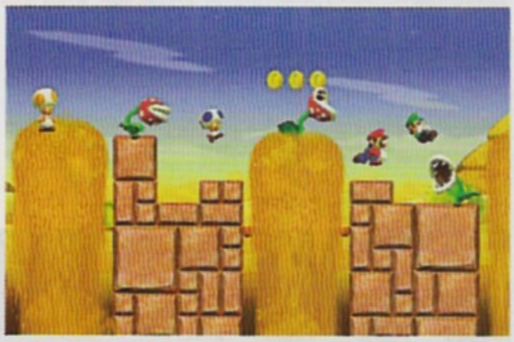




EL REY DE LAS PLATAFORMAS no pierde un ápice de su esencia, y encima los nuevos elementos lo hacen incluso mejor.



LOS JEFES aparecen, como no, dentro de cada castillo, y sólo hay que pisotearlos tres veces para librarnos de ellos.



TIRAR A LOS COMPAÑEROS es la mejor forma de ganar una "Batalla de Monedas" o una competición en "Modo Libre".

UNA GRAN AYUDITA

Aunque al principio es bastante facilón, la cosa se complica rápido, y hay monedas y secretos que son sólo para auténticos expertos. Para que no nos desesperemos en ningún momento, el juego tiene un par de ayudas especiales.



LAS JUGADAS PERFECTAS se compran en el castillo de Peach, y son espectaculares vídeos de cómo completar los niveles.



LA SUPERGUÍA se activa cuando perdemos ocho vidas en el mismo punto de un nivel. Es completamente opcional.

2


3


WiiMOTE AL RESCATE

Aunque el juego es de corte muy clásico, hay muchos momentos en los que tenemos que mover un poco el mando:

1. **LAS LUCES Y PLATAFORMAS** se controlan inclinando el Wiimote.
2. **AGARRAMOS ELEMENTOS** al agitar con el botón '1' pulsado.
3. **PARA GIRAR,** no hay más que menear un poco el mando, ¡como en el «Galaxy»!



que resulta fácil picarse para ver quien gana más veces en largas sesiones. Pero también se puede colaborar, y además cualquier jugador puede unirse a la partida principal desde el mapa.

→EL CONTROL ES EL CLÁSICO al que estamos acostumbrados. Ponemos el mando en horizontal, y movemos a Mario con la cruceta, le hacemos saltar con "2" y correr con "1", exactamente igual que si jugamos al «SMB3» de la Consola Virtual. El detalle extra está, como no, en el uso del sensor de movimientos del mando de Wii. Con sólo agitarlo, hacemos el giro y, si tenemos "1" pulsado y nos acercamos a un objeto, lo cogemos en peso. Esto es especialmente divertido si se lo hacemos a un compañero, y puede servirnos para lanzarlo al vacío en las batallas o para ayudarnos en las partidas cooperativas. Moviendo el mando también controlamos las plataformas reclinables, así como los focos y las roscas giratorias. También podemos conectar el nunchako si preferimos jugar con el stick, pero no es compatible con mandos clásicos, ya que no tienen sensor.

Las habilidades de Mario son las habituales: el salto bomba, el salto escalada, »

MARIO →

EL MÍTICO FONTANERO sigue siendo garantía de calidad. Si además se trata de un plataformas, estamos ante uno de los juegos del año.

¡MENUDA SE VA A LIAR!

Jugar a cuatro puede ser muy divertido, pero también más difícil. Aquí tenemos unos truquitos para colaborar mejor.



COMPARTIR EL TRAJE haciendo uso del agarre es muy práctico. También podemos ser "comidos" por Yoshi hasta que pase lo duro.



DISTRIBUIR EL TRABAJO también nos ayuda a terminar la pantalla ahorrando vidas y cogiendo las tres monedas.



ALGUNOS PUZLES se resuelven mucho antes en compañía. También podemos impulsarnos sobre la cabeza del compañero.



ANTES DE EMPEZAR el nivel podemos usar objetos que hayamos conseguido. Pulsamos '1', y nos "vestimos".



LOS SECRETOS se esconden donde menos te lo esperas. Empujad todas las paredes, saltad por todas partes y veréis.



LANZANDO EL POW lo tiramos todo. También se puede hacer si los cuatro personajes hacen a la vez el salto bomba.



LOS ATAJOS pueden llevarnos a varios mundos de distancia, aunque al final seguro que acabáis desbloqueándolo todo.



LAS FASES DE BONUS son diferentes en cada nivel y según las veces que entremos. Conseguiremos muchos objetos.



YOSHI

A su lomo saltamos más alto, pero además es capaz de llevar objetos y compañeros en la boca, lo que da muchas posibilidades.

el triple salto... Y su colección de trajes asciende a seis champiñones y una estrella, entre los que destacan el Mario Helicóptero, con el que volamos agitando el mando, y el Mario Polar, muy útil en las pantallas de hielo y que permite congelar a los rivales.

TÉCNICAMENTE CUMPLE con lo que se necesita, pero podría ser mucho más rico, ya que no parece que hayan pasado tres generaciones desde «Super Mario World». No obstante, las fases de lava y los castillos tienen unos efectos de luces bastante logrados, y se han diseñado más de 70 niveles completamente nuevos que por supuesto respetan la habitual división por mundos: bosques, desiertos, nubes, lava, etc.

Eso sí, la banda sonora nos tendrá meses tarareando sus pegadizas melodías, y los efectos de sonido son los clásicos de siempre.



LAS MONEDAS ESTRELLA son grandes retos. Conseguir las tres de cada nivel es de aplauso, y con ellas compramos extras.





MUNDOS DE TODO TIPO

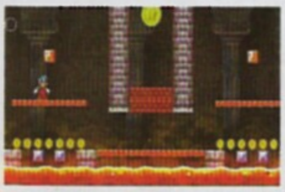
Como de costumbre, la travesía para rescatar a la princesa Peach nos lleva por los mundos más curiosos. Tenemos los clásicos y alguna novedad.



EN EL DESIERTO tenemos que tener mucho cuidado con las molestas tormentas de aire.



ESTA JUNGLA está llena de sorpresas y bichejos, como el gusano de la fase de bonus.



LOS CASTILLOS siguen siendo los niveles más difíciles. Sobre todo a medida que avanzamos.



EN EL HIELO es más difícil moverse. Pero esta vez contamos con un traje de lo más apropiado.

■ RESPETA LA FÓRMULA CLÁSICA Y LA MEJORA: UN REY DE LA DIVERSIÓN ■





LOS TRAJES son parte de la esencia de la saga, y esta edición tiene sus exclusivos: el traje hélice y el traje de pingüino. Les acompañan la seta, la miniseta, las dos flores y la estrella.

Con todas estas virtudes, probablemente estemos ante la aventura en 2D de «Mario» más completa y difícil de todas, pero para que nadie se frustre, los mayores retos son relativamente opcionales, y también podemos ver los vídeos de jugadas maestras o recurrir a la superguía para saber cómo seguir. Le falta modo online para ser el Mario "bidireccional" perfecto, pero es, sin duda, una de las joyas del año. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **ES UN MARIO BROS.** como la copa de un pino, lo que implica un control de lujo y diversión para rato.

■ **LAS NOVEDADES** encajan a la perfección, tanto el discreto uso del sensor, como el modo multijugador.

lo peor

■ **NO TIENE ONLINE.** decisión incomprensible tras los fantásticos modos de «Mario Kart» y «SSBB».

■ **LOS GRÁFICOS** son muy conformistas. Podría tener muchos más efectos sin influir en el control.

alternativas

En cuanto a diversión y a esa sensación de ver pasar las horas sin darte cuenta, solo «Super Mario Galaxy» le supera. En plan más rolero, «Super Paper Mario» también ofrece diversión "por una tubería". El modo aventura de «Super Smash Bros. Brawl» es plataformero, aunque con más acción. Para competir, «Mario Kart Wii».

■ **GRÁFICOS** Como en DS, son personajes 3D, sobre fondos 2D. Vistoso, colorista y adecuado, pero a estas alturas se puede pedir bastante más. **85**

■ **SONIDO** Las nuevas melodías son muy pegadizas, y el toque retro encaja a la perfección. Hasta el altavoz del mando acompaña a la fiesta. **89**

■ **DURACIÓN** Ocho mundos, con más de 70 niveles de inicio, más todos los secretos, más coger todas las monedas, más los nuevos modos... **92**

■ **DIVERSIÓN** Prácticamente incomparable. Para un jugador es un «Super Mario» puro, y para cuatro las posibilidades se multiplican: genial. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

Por momentos es como un sueño hecho realidad. Tenemos un Mario a la antigua usanza, con los aportes de esta generación de consolas... ¿o no? Porque los gráficos están bien, pero no explotan la capacidad de Wii, y el multijugador es impresionante, pero no tiene online, ni siquiera para colgar records de tiempo. Lo que no se le puede negar es que consigue ir un paso más allá en un sistema que parecía intocable, y que sienta, una vez más, las bases que todo plataformas 2D debe seguir para ser grande.

■ AVENTURA / PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3









RATCHET parece un peluche, sí, pero ni una bromita con él, porque no dudará en volaros la cabeza con una de sus armas.

PLANETAS Y VOLTERETAS

El desarrollo de la saga está bien definido. Os contamos los puntos fuertes y las novedades:

1. PELEAS: Ratchet protagoniza un estilo peculiar de "shooter", con atípicas armas. Nos descubriremos alternándolas a cada segundo mientras golpeamos con una llave inglesa.

2. SALTOS: Hemos de brincar entre plataformas, "grindar" por railes, balancearnos... ¡y ahora también movernos rápidamente por cualquier superficie con unas botas deslizantes!

3. NAVES Y PUZLES: Las fases tipo «Starfox» -aunque más limitadas- vuelven directamente desde PS2 y los niveles de Clank son más "sesudos".

DOS HÉROES Y UN DESTINO

RATCHET & CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO

El lombax Ratchet y su robot Clank afrontan la misión más peligrosa de su carrera. ¡Nosotros creíamos que una crisis de pareja era otra cosa!



RATCHET

Hemos pasado años diciendo que este es el último Lombax, y resulta que en esta aventura se encontrará algún congénere perdido.

■ **EL DÚO MÁS ANIMADO DE SONY** se enfrenta a su tercera aventura de plataformas en PS3. La historia empieza donde la dejó «En Busca del Tesoro», su anterior juego: con Clank secuestrado y Ratchet tras su pista. Por caminos separados, tendrán que frustrar los planes del doctor Nefarius, que quiere hacerse con Reloj, una estación espacial con la que puede controlar el tiempo.

El 80% del juego controlamos a Ratchet, con la habitual combinación de acción y saltos. Los disparos son tan divertidos como siempre, con una variada selección de armas (10 nuevas y 5 conocidas) que también podemos "tunear". Las plataformas han ganado presencia, con nuevas habilidades y niveles exclusivamente de saltos. Además, los viajes entre planetas se han convertido en todo un "shooter" espacial.

→ **CLANK PROTAGONIZA SUS PROPIOS NIVELES.** Encerrado por Nefarius en Reloj, pronto descubre que debe proteger el continuo espacio-tiempo. Gracias a un sistema de clones podemos crear "sombras" de Clank y combinar sus acciones para abrir puertas pulsando interruptores. Un sistema original y divertido, aunque no demasiado complicado cuando le cogemos el tranquillo. Ah, y si alguna plataforma se mueve muy rápido, lleva granadas que ralentizan el tiempo.





LOS COMBATES SON MUY ENTRETENIDOS. Además de disparar, tenemos que esquivar, saltar, arrebatar escudos...



VIAJAMOS AL SUBCONSCIENTE de Clank en más de una ocasión. Unos niveles con un diseño limpio y elegante.



CLANK TIENE NIVELES propios, que supera gracias a un cetro que sirve para manipular el tiempo y resolver sencillos puzles.

¡LA QUE SE VA A ARMAR!

La variedad de armas está garantizada y también hay trajes y gadgets. Algunos ingenios admiten cambios de munición y todos evolucionan con su uso. Ahí van unos ejemplos:



ZURKON es nuestro favorito. Mientras nos movemos, este robot dispara y suelta chistes.



LA SIERRA libera una cuchilla que vuelve como un boomerang y acaba con varios enemigos.



LAS ARMADURAS mejoran el aguante físico de Ratchet y son vitales para sobrevivir.



UN SAPO nos sirve de arma con su sonoro eructo, que hemos de lanzar en el momento justo.

ACCIÓN DE PROPINA



LAS LUNAS SON NIVELES en los que avanzamos de forma lineal dando saltos. Las hay sólo de combate.



LA ARENA ES UN COLISEO en el que luchamos con todo nuestro arsenal como si fuéramos gladiadores.

El motor gráfico sigue siendo tan colorista y detallado como de costumbre, pero no ha evolucionado con respecto a entregas anteriores. Lo mejor, la expresividad de los personajes. La banda sonora le va como un guante y los ya conocidos dobladores de la saga dan vida al guión. Fiel a su estilo, la historia, el humor y un divertidísimo desarrollo lo convierten en uno de los mejores del género en PS3. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS PLATAFORMAS** han ganado peso gracias a las Lunas y las geniales botas deslizantes.
- **LOS ORIGINALES PUZLES** de Clank añaden un toque más pausado por momentos, sin llegar a aburrir.

lo peor

- **NO TIENE JUEGO ONLINE** y las habilidades de combate habrían dado mucho de sí en este terreno.
- **HA EVOLUCIONADO POCO** en general, tanto desde el punto de vista del desarrollo como en los gráficos.

alternativas

Los juegos únicamente de plataformas no abundan, pero ahí están «Spyro» y «Crash», especializados en saltos, pero por debajo de este título. Por supuesto, no olvidéis las anteriores entregas de esta pareja: «Armados hasta los dientes» y «En busca del tesoro». El reciente «Uncharted 2» es una aventura imprescindible con muchos saltos.

- **GRÁFICOS** La viveza de todos los planetas y personajes llenan la pantalla, aunque muestra un aspecto muy parecido al de las anteriores entregas. **86**
- **SONIDO** La banda sonora acompaña a los numerosos momentos de acción y el doblaje al castellano, cargado de chascarrillos, es inmejorable. **91**
- **DURACIÓN** En diez horas acaba la misión principal, aunque nos llevará otras cuatro completar todas las lunas y encontrar todos los Zonis. **81**
- **DIVERSIÓN** La acción es constante. El equilibrio de saltos y disparos, unido a naves y puzles, no deja un segundo para el aburrimiento. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

La fórmula de «Ratchet & Clank» apenas ha cambiado, aunque se ha fortalecido su lado plataformero hasta lograr una experiencia más entretenida. Además, cuando soltamos el mando, divertidas secuencias nos llevan por una historia digna de la mejor película de animación. No sabemos si será el fin definitivo de la saga (cuando hablamos con los chicos de Insomniac no quisieron mojarse), pero una vez analizado este excelente juego, queremos mandarles un mensaje: ¡no le pongáis punto y final, por favor!

■MUSICAL ■ACTIVISION ■1 - 2 JUGADORES ■CASTELLANO ■99,90 € ■Lanzamiento: Ya disponible ■12









LA SENSACIÓN DE PINCHAR música es perfecta gracias a la mesa de mezclas de «DJ Hero», la última entrega de esta franquicia musical.

PINCHADISCOS PROFESIONALES

El modo carrera de «DJ Hero» no es tan completo como el de los otros juegos de la saga. A medida que superamos sesiones vamos ganando estrellas, que se invierten en jugosos extras:

1. LAS ESTRELLAS (de una a cinco) que conseguimos después de cada actuación nos dan acceso a nuevas salas, personajes y accesorios exclusivos.
2. PODEMOS MODIFICAR nuestro vestuario, los auriculares, el diseño de los platos e incluso la caja de singles.
3. LAS CELEBRIDADES, como Grandmaster Flash o Daft Punk, tienen un aspecto predeterminado que no se puede cambiar. Tienen mixes exclusivos.

LOS CABALLEROS DE LA MESA... DE MEZCLAS

DJ HERO

¿Estáis hartos de subir a la cabina del pinchadiscos para pedirle vuestro tema favorito? Ahora podréis disfrutar de vuestra música sin tener que sortear a los "gorilas" de seguridad.



JAZZY JEFF →

El compañero de Will Smith es uno de los DJs reales que aparecen en el juego, como DJ Shadow, Daft Punk o Grandmaster Flash.

■**DESEMPOLVAD VUESTROS VINILOS**, porque vais a "pinchar" en la próxima fiesta. Después de arrasar con la guitarra y la batería, la saga «Hero» os invita a caldear el ambiente de las mejores salas reproduciendo 93 mezclas de artistas como Queen, Beck o David Bowie. El sistema de juego sigue la estela de «Guitar Hero», es decir, que debemos pulsar los botones de colores en el momento adecuado. La diferencia está en que ahora controlamos una mesa de mezclas que nos permite realizar movimientos especiales, como el "scratch", o jugar con el "crossfader".

La construcción del periférico es perfecta, y el sistema de control resulta muy intuitivo. Además, ya no somos eliminados por muy mal que lo hagamos, así que podemos entretenernos el tiempo que haga falta hasta dominar todos los movimientos. Una vez que nos hagamos con los platos, llega el momento de disfrutar de esta gran selección musical.

→**EL MODO CARRERA SE LIMITA A LOGRAR ESTRELLAS** (según nuestro nivel de aciertos) para desbloquear nuevos personajes, escenarios y complementos, como auriculares o cajas de vinilos. Sin embargo, aunque juguemos en nivel experto es muy fácil seguir avanzando, y se echan en falta algunos elementos de los últimos «Guitar Hero», como el estudio de grabación o el modo fiesta.

El multijugador nos permite jugar con un amigo (en modo ver-





LA SELECCIÓN MUSICAL consiste en 93 mezclas de todos los estilos, aunque, como es lógico, predomina el techno.



EL MULTIJUGADOR se juega con dos mesas de mezclas o (en una selección) con mesa y la guitarra de «Guitar Hero».



EL INTERFAZ es el clásico de «Guitar Hero», con la novedad de que las notas aparecen en un vinilo en lugar de la barra habitual.

UN "PLATO" DE ACABADO PROFESIONAL

EL PERIFÉRICO OFICIAL presume de una construcción sobresaliente. El plato tiene la misma configuración que una mesa real; gira y está construido con algunas partes de metal. Por su parte, el botón "euphoria" (que se activa como la energía estrella) es transparente y tiene una luz que parpadea. También está disponible la versión "Renegade Edition" para coleccionistas, fabricada en color negro y dorado, y que incluye maletín.



¡QUE NO PARE LA FIESTA!

Estas son las claves para manejar la mesa como un auténtico profesional. Algunos movimientos, como el "scratch" direccional, solo aparecen en el modo difícil:



LOS BOTONES marcan el inicio de cortes en las pistas laterales y los efectos en la central.



LA EUFORIA multiplica por dos la puntuación obtenida. Se desata con un botón especial.



EL SCRATCH se ejecuta con un botón y moviendo el plato en una o ambas direcciones.



CAMBIAMOS DE PISTA variando entre las tres posiciones del interruptor "crossfader".

sus o cooperativo) ya sea con dos mesas de mezclas o con una mesa y una guitarra, en un número limitado de canciones. Así resulta más entretenido, aunque tampoco se consigue el "ambientazo" de otros juegos musicales. En definitiva, se agradece el cambio de registro, y sobre todo la introducción de un nuevo periférico, aunque nos parece que «DJ Hero» se ha quedado un paso por detrás de su "hermano mayor". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA MESA DE MEZCLAS** tiene un acabado casi profesional, es muy sólido, con partes metálicas y luz.
- **LA SELECCIÓN MUSICAL**, con 93 mezclas de temas muy variados, desde Daft Punk a los Jackson 5.

lo peor

- **EL MULTIJUGADOR** no es tan entretenido como en «Guitar Hero», y hay pocos temas para guitarra.
- **ES DEMASIADO FÁCIL**, ya que no nos eliminan por mucho que fallemos en las combinaciones.

alternativas

Dos grandes sagas se disputan el primer puesto del género musical. Tanto «Guitar Hero» como «Rock Band» nos permiten interpretar temas de rock a la guitarra, la batería o el micro. Escoger cualquiera de los dos depende más de vuestros gustos musicales que de las diferencias jugables. Eso sí «DJ Hero» es único en su especie.

GRÁFICOS Los personajes tienen el estilo simpático de la saga «Hero», aunque los escenarios son poco variados. La versión Wii es algo más floja. **86**

SONIDO Nos ofrece una gran selección musical, que recorre diferentes estilos en 93 remixes, obra de los mejores DJs del momento. **93**

DURACIÓN El modo carrera es bastante largo, pero echamos de menos el estudio de grabación y más opciones multijugador. **92**

DIVERSIÓN La experiencia es tan original como divertida, pero el hecho de no ser eliminados y la facilidad de control le restan cierto interés. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

No solo de rock vive el consolero. La saga «Hero» ha cambiado las guitarras por una espectacular mesa de mezclas, pero mantiene su sistema de juego y su excelente selección musical. Sin embargo, el papel de "pinchadiscos" no nos ha resultado tan atractivo como el de estrella del rock, y además el desarrollo se ha simplificado hasta tal punto que cualquiera será capaz de acabar el modo carrera sin repetir un tema. Los fans de la música techno estarán encantados, aunque los demás pueden quedarse un poco fríos.

■ PUZLE ■ WARNER INTERACTIVE ■ 1 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12



CON BUENA LETRA

El elemento más innovador de este juego es que debemos escribir el nombre de los objetos que queremos utilizar:

1. EL TECLADO es lo más fácil: pulsamos letra por letra y listo.
2. A MANO la cosa se complica un poco, porque no siempre se reconoce nuestra escritura.
3. ¿Y ESTO QUÉ ES? Algunas palabras no son lo que parecen y al escribirlas puede aparecernos algo extraño. ¿Sabíais que un peto es también un pez?



MÁS DE 200 PUZLES nos esperan en este juego, que nos deja usar el objeto que queramos solo con escribir su nombre en la pantalla.

TE DOY MI PALABRA

SCRIBBLE-NAUTS

Si lo vuestro es expresaros como un libro abierto, este es vuestro juego. De lo contrario, ya podéis empezar a empollaros el diccionario.

■ **NUESTRA IMAGINACIÓN ES EL ÚNICO LÍMITE** en este juego, que carece de argumento e incluso de historia que sirva de nexo entre sus 220 puzles. Manejando a Maxwell, y con el objetivo de alcanzar una estrella llamada Starite, en cada mundo recorremos 10 niveles formados por rompecabezas de dos clases: acción, en los que debemos usar las herramientas necesarias para alcanzar la Starite; y puzle, en el que se nos presenta una situación que hemos de resolver basándonos en una pista. Por ejemplo: cuatro personajes con la pista "banda de rock". No hace falta pensar mucho para saber que necesitan sus instrumentos. Bien, pues lo más impresionante es que estos objetos se "materializan" escribiendo su nombre en la pantalla con el stylus (vale cualquier cosa, salvo insultos, nombres propios, marcas...). También con el lápiz manejamos a Maxwell, pero el control es bastante mejorable, ya que no es extraño que terminemos "fiambre" por su escasa sensibilidad.

→ **LA DIFICULTAD ES DESIGUAL:** tan pronto nos encontramos un reto sencillísimo como otro que nos desespera. Y es que precisamente esa enorme libertad de acción puede ir en nuestra contra si



MAXWELL →

Este chavalín no habla ni tiene superpoderes, pero es capaz de hacer realidad cualquier palabra que escriba en su libreta.





LOS BOCADILLOS encima de los personajes nos indican si su estado es agresivo, pacífico, defensivo, etc.





LAS INTERACCIÓN es posible con la mayoría de los objetos, ya sea montando en ellos, disparándolos, arrojándolos...



LAS STARITES son las estrellas que debemos recoger en cada nivel para poder superar las misiones.

ANTE TODO, PIENSA

Cada puzle cuenta con un límite de objetos que podemos invocar. También es importante escoger y escribir bien las palabras.



UN TERMÓMETRO en la pantalla superior nos indica cuántos objetos más podemos crear.

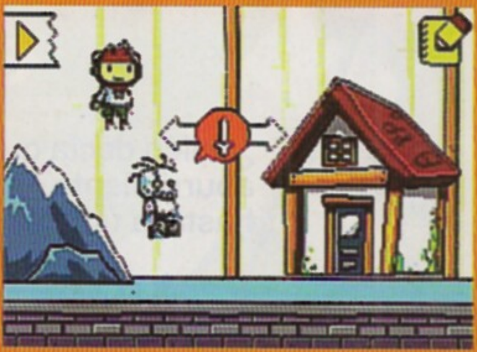


AL ESCRIBIR puede que nos equivoquemos. La máquina nos corrige y sugiere alternativas.

DECORADOR DE INTERIORES



PODEMOS CREAR NIVELES y definir desde el número de objetos a qué pista daremos, la música o su nombre.



CUALQUIER OBJETO que se nos ocurra se puede utilizar. Cuando esté listo, lo podemos compartir online.

nos bloqueamos, aunque es cierto que cada puzle se puede resolver de muchas formas diferentes.

Los escenarios tienen un diseño "cartoon" muy apropiado y las melodías son también una delicia. Además, hay un editor de escenarios, que podemos intercambiar online con los colegas. Todo esto completa un juego que renueva el concepto de los puzles y hará las delicias de quien tengan paciencia con el stylus.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ORIGINALIDAD** del concepto. El planteamiento es todo un reto mental.
- **LA LIBERTAD** a la hora de elegir las palabras. Casi cualquier cosa que se nos ocurra se hará realidad.

lo peor

- **EL CONTROL NO ESTÁ BIEN AJUSTADO,** y en ocasiones nos juega malas pasadas.
- **LA DIFICULTAD IRREGULAR,** que provoca que un puzle sea un juego de niños y otro un infierno.

alternativas

Aunque no existe nada semejante, se pueden recomendar algunos juegos que encajan en su perfil. **«Drawn to Life»** ofrece casi la misma libertad para dibujar al héroe y otros elementos. Dentro del género puzle no nos podemos olvidar del **«Profesor Layton»** y sus dos entregas. Probad también las aventuras de **«Henry Hatsworth»**.

GRÁFICOS Los escenarios tienen un diseño "descuidado" y lleno de colores que encaja a la perfección con la idea del juego.	87
SONIDO Las melodías son fantásticas y muy animadas además de originales. Además, podemos ir desbloqueando nuevas canciones.	88
DURACIÓN Más de 200 puzles dan para rato. Cada uno se puede resolver de muchas formas y además también tenemos el editor de niveles.	88
DIVERSIÓN Si echamos la imaginación a volar, el juego es una gozada en la que se producen situaciones surrealistas. Falla bastante el control.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

valoración

Cuando vimos el juego en el pasado E3 más de uno se quedó con la boca abierta, y no es para menos. No sólo porque suponga una revolución dentro del género del puzle, sino porque las posibilidades son infinitas y sólo se agotan si se acaba nuestra imaginación. Aunque requiere de un cierto dominio del lenguaje, cualquiera podrá disfrutar de lo lindo con el juego. El conjunto, sin embargo, queda empañado por un control que no está bien ajustado. Pero pasando esto por alto, no dejéis de haceros con el juego: os encantará.

■ VARIOS ■ NINTENDO ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 19,95 € (99,95 € con tabla) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3

1


2


3




EL EJERCICIO MÁS SALUDABLE regresa con un juego que incluye todo lo visto en la primera parte y le añade nuevos minijuegos y ejercicios.

A PONERSE EN FORMA

Si salir de casa para mantener un buen tono físico os da pereza, este juego acabará con esa excusa. Con una versión revisada y ampliada, «Wii Fit» regresa dispuesto a haceros sudar de lo lindo:

1. LOS 5 TIPOS DE EJERCICIOS se reparten entre los programas de yoga, tonificación, aeróbic, equilibrio y los nuevos ejercicios plus, que constituyen un total de 15 nuevos minijuegos.
2. EL ÍNDICE DE MASA CORPORAL relaciona altura y peso, y es una buena señal de nuestro nivel de forma física y de la evolución del entrenamiento.
3. LA BALANCE BOARD responde a cualquier movimiento sobre ella, calculando tanto la postura como la presión ejercida con nuestro cuerpo.



EN FORMA

Con la ayuda de la Balance Board y un poquito de voluntad, podemos lograr un estado físico envidiable desde el salón de casa, sin necesidad de ir al gimnasio.

SALUD DE ANDAR POR CASA

Wii FIT PLUS

¿Quién decía que intentar ponerse en forma es un aburrimiento? Con este entrenador podéis "secar" hasta la última gota de grasa sin moveros de casa.

■ **EL ENTRENADOR PERSONAL MÁS FAMOSO** del mundo vuelve dispuesto a ponernos las pilas con sus múltiples ejercicios de aeróbic, yoga, tonificación y equilibrio. Tras el enorme éxito de «Wii Fit», ahora llega una secuela que incluye todo lo que vimos en la primera parte, junto con un buen número de nuevos minijuegos que garantizan tardes de lo más divertidas y sanas.

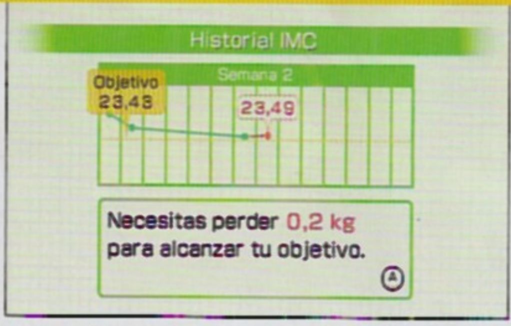
Para los que ya cataron la anterior versión y tengan la Wii Balance Board (ya sabéis, la "báscula" sobre la que nos colocamos para jugar), la buena noticia es que podrán hacerse con esta segunda parte sin el periférico a un precio bastante reducido: 19,95 euros. Los que os "estrenéis" en la saga podéis pillar el pack completo, claro. A partir de ahí, sólo hace falta buena voluntad para aprender a cuidarse.

→ **LA MAYOR PARTE DE LOS EJERCICIOS** se apoyan únicamente en el uso de la Balance Board, aunque en algunos minijuegos también se usan el Wiimote y el Nunchako. Contamos con un entrenador personal que nos explica los pasos que hay que seguir en todos los ejercicios, al tiempo que nos va marcando el ritmo.

Para mejorar nuestro físico podemos elegir y combinar cual-



LA ESTIMACIÓN DE CALORÍAS QUEMADAS se ve al acabar un ejercicio, al igual que lo que aportan algunas comidas.



EL TEST FÍSICO DIARIO mide de la evolución de nuestra rutina de entrenamiento y determina nuestra "edad Wii Fit".



MI Wii FIT PLUS nos permite combinar hasta cuatro rutinas de entrenamiento diferentes (estilo de vida, salud, juventud y silueta).

EJERCICIOS PARA GUSTOS Y EDADES



EL AERÓBIC Y LA TONIFICACIÓN son las mejores formas de quemar grasa y conseguir un cuerpo marcado y fibroso.

EL YOGA Y EL EQUILIBRIO cuentan con ejercicios que sirven para trabajar la flexibilidad y la capacidad atlética respectivamente.



MEJORANDO LO PRESENTE

«Wii Fit Plus» incluye todos los minijuegos que ya vimos en la primera parte, tales como el hula hoop, el footing o el boxeo rítmico, pero además se han incluido otros 15:



CONSIGUE UN 10 obliga a mover la cadera para golpear bolas numeradas y así sumar.



ATERRIZA EN EL BLANCO nos convierte en un pájaro, por lo que toca aletear por el aire.



CIUDAD VAIVÉN hace mover las plataformas para dirigir las bolas que caen a su recipiente.



SKATEBOARD permite manejar un monopatín mientras se hacen diversas piruetas.

quiera de los 70 ejercicios que se incluyen. Por ejemplo, del programa de yoga podemos hacer el saludo al sol; del de aeróbic, "step"; del de tonificación, flexiones, y del de equilibrio, eslalon de esquí o cabecear balones de fútbol. A grandes rasgos, estamos ante un programa que no ha evolucionado en exceso, pero al que los nuevos minijuegos le aportan una enorme dosis de diversión. Una forma nueva de entrenar. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS 15 NUEVOS MINIJUEGOS** que se han incluido, que añaden diversión al entrenamiento.
- **EL PRECIO** está muy ajustado, sobre todo si ya se cuenta en casa con la Wii Balance Board.

lo peor

- **NO APROVECHA EL WII MOTION PLUS** en los minijuegos. En algunos vendría que ni pintado.
- **EL MULTIJUGADOR** sólo es por turnos. A pantalla partida podría ser un auténtico espectáculo.

alternativas

La oferta de este tipo de juegos en Wii es bastante amplia, aunque el sello de Nintendo tanto en este como en el primer «Wii Fit» es una garantía difícil de igualar. Aun así, como opciones tenéis otros programas como «Mi experto en fitness», «Ponte en forma» y, sobre todo, «EA Sports Active», que ahora también tiene nueva edición.

- **GRÁFICOS** Los Miis de siempre no traen ninguna gran novedad ni destacan en exceso, pero reflejan fielmente lo que hacemos con la tabla. **84**
- **SONIDO** Los comentarios y consejos están en perfecto castellano, a lo que se añaden unas buenas melodías de acompañamiento. **83**
- **DURACIÓN** Hay hasta cinco tipos de ejercicios que podemos combinar en diferentes programas para tratar de ponernos en forma. **87**
- **DIVERSIÓN** Frente al tedio de ejercicios como los de yoga, los nuevos minijuegos le añaden un plus de variedad y entretenimiento. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

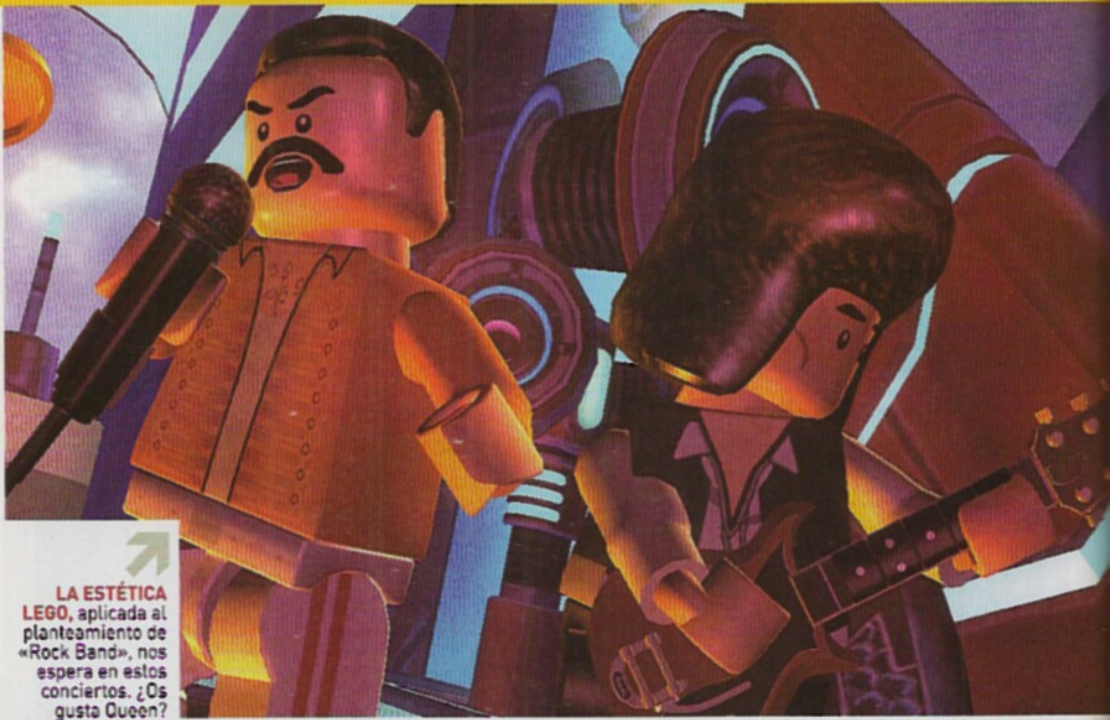
Desde que el periférico de la Balance Board debutó en Wii, los programas de entrenamiento han proliferado como hongos. Sin embargo, de todos ellos «Wii Fit Plus» es el que más lejos ha conseguido ir, con un sistema de juego que combina a la perfección el reconocimiento de movimiento de los sensores de la tabla con la diversión y la posibilidad de ponernos en forma mientras pasamos un buen rato. Si ya tenéis la primera parte, esta no supone una gran evolución, pero dado su reducido precio merece la pena hacerse con ella.

■ MUSICAL ■ WARNER ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3

1


2


3

LA ESTÉTICA LEGO, aplicada al planteamiento de «Rock Band», nos espera en estos conciertos. ¿Os gusta Queen?

TÓCATE UNA PIEZA

LEGO ROCK BAND

La serie musical se vuelca en su público más joven: todo entra mejor con ladrillitos de colores y muñequitos sin dedos...

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Ya está bien de poner «Rock Band» en casa, y que los más pequeños, sean sobrinos, primos o hijos, no participen de la fiesta. «Lego Rock Band» aporta soluciones a este problema:

1. **FAMILIAR:** Si a muchos adultos nos encanta Lego, qué decir de los más jóvenes. Versiones Lego de artistas famosos, y un entorno familiar.
2. **ACCESIBILIDAD:** Esta entrega mantiene la esencia de la serie musical, pero con facilidades para que todo el mundo pueda jugar.
3. **¿JUGAR? SIEMPRE:** En «Lego Rock Band» no puede perderse una canción. Fallar solo supone perder puntos. Para que los más jóvenes no desesperen, y perseveren.



MÚSICO →

Los personajes del juego tienen el típico aspecto Lego. Incluso aparecen artistas famosos "enladrillados", desde Iggy Pop a Blur, pasando por Queen.

■ **LA IDEA DETRÁS DE ESTE TÍTULO** parece haber sido crear un «Rock Band» al que el público más joven (conocedor de la serie o novato) pueda acercarse sin problemas, tanto por cuestiones de contenido como técnicas. En este último aspecto, la mecánica permanece intacta: tocamos música a base de simultanear las notas en pantalla con la acción sobre nuestra guitarra o batería, o cantando si cogemos el micro.

Las opciones habituales también aparecen (con su modo Historia, que presenta la carrera musical de un grupo ficticio que va logrando dinero y fans en cada concierto), pero hay algunas otras pensadas para el jugador inexperto. Por ejemplo, quien no controle la batería tiene la opción de activar un bombo automático, y además no se puede fallar una canción. Cuando el habitual indicador de actuación llega a cero, solo se pierden puntos (piezas Lego) y se entra en un "modo recuperación" que permite eso: recuperarlas. La única penalización por fallar es puntuar menos.

→ **EN EL OTRO ASPECTO, EL DE CONTENIDOS**, la misma lista de canciones nos da las pistas para entender el enfoque de «Lego Rock Band»: pese a concesiones al público más talludito (David Bowie, Jimi Hendrix, Queen... algunos de los cuales aparecen en sus propias

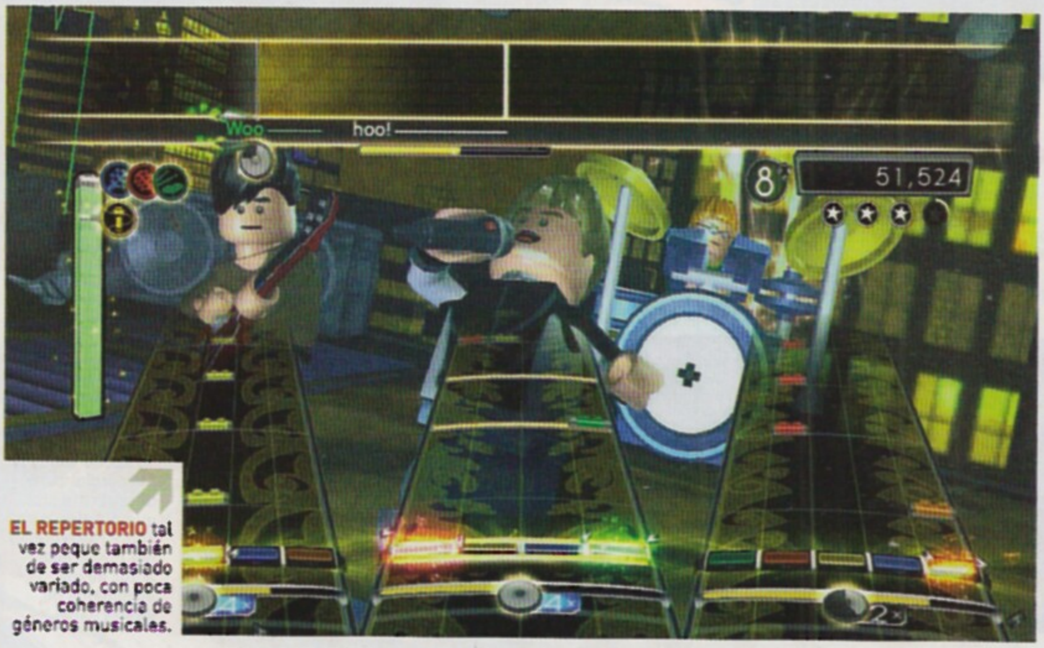




LA BARRA DE ACTUACIÓN mide nuestro acierto. Si llega a cero, se pierden puntos y comienza el modo de recuperación.



EN EL MODO DE RECUPERACIÓN, cuantas más notas con forma de ladrillo acertemos, más puntos rescataremos.



EL REPERTORIO tal vez peque también de ser demasiado variado, con poca coherencia de géneros musicales.





DE LEGO A LA FAMA

Uno de los aspectos más atractivos de cualquier «Rock Band» es su modo Historia, donde llevamos a una banda desde sus comienzos a la fama. Esta entrega no es menos.



LOS ESCENARIOS ofrecen sus propias canciones, y algunos retos específicos de cada sala.



LOS VEHÍCULOS deberán comprarse para poder acceder a cada nuevo escenario.



LOS AYUDANTES ofrecen bonificaciones en cada actuación: más fans o puntos.



LOS DESAFÍOS son actuaciones especiales: enfrentamientos con personajes o parodias Lego.

versiones Lego), en el repertorio abundan los grupos actuales: Kaiser Chiefs, Good Charlotte, Pink... Y llama la atención la ausencia de metal o géneros más extremos, favoreciendo el "power pop", incluso por encima del rock.

Lo único que echamos en falta es algo más de extensión, porque es muy fácil repetir las mismas canciones a lo largo del modo Historia para cumplir los objetivos de cada escenario. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SIGUE SIENDO UN «ROCK BAND»**, pese a la estética. Hay dificultad si se quiere.
- **LA ADAPTACIÓN "LEGO"** para acercar la serie a un público más infantil, como el bombo automático.

lo peor

- **LA LISTA DE CANCIONES**, 45 em total, hace algo corta a lo largo del modo Historia del juego.
- **NO ES MUY ROCKERO**, algunos pueden pensar que faltan temas cañeros y sobra algo de pop.

alternativas

«Rock Band 2» es la alternativa más obvia, la entrega más reciente de la esta misma franquicia. Gran repertorio, instrumentos de lujo y toda la chicha que Harmonix imprime a sus juegos. «Guitar Hero 5» también se debe tener en cuenta pero, tal vez, «Band Hero» sea la opción para el público casual menos rockero.

GRÁFICOS Dejando a un lado la preferencia o no por la estética Lego, lo cierto es que está bien aprovechada en el juego. **81**

SONIDO Resulta impecable, como en cualquier producción de Harmonix. Todas las canciones suenan de maravilla. **92**

DURACIÓN Como cualquier juego musical, es perfectamente rejugable. Y 45 temas son suficientes, pero la ausencia de online pesa. **83**

DIVERSIÓN ¿Qué podemos decir a estas alturas sobre un «Rock Band»? Aquí, además, podremos incluir a los pequeños de la casa. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Se agradece que Harmonix no se haya limitado a retocar la estética rockera de las entregas anteriores a golpe de ladrillo Lego, sino que se hayan incluido opciones de accesibilidad para jugadores menos mañosos. No obstante, la dificultad sigue estando ahí si se busca: pese a las acertadas concesiones con el público infantil, los niveles de dificultad altos son tan desafiantes como en cualquier otra entrega de la serie. Solo encontramos pegas en el modo Historia, provocadas por la limitada extensión del repertorio.

■ AVENTURA GRÁFICA ■ FOCUS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16

1


2


3


CON LUPA Y PIES DE PLOMO

Esta aventura gráfica, aunque es lineal y abierta a diferentes públicos, nos obliga a estar atentos a todos los detalles que van enlazando las sucesivas escenas y asesinatos:

1. LOS PUZLES, además de darnos numerosas pistas para avanzar en la trama, ofrecen una gran variedad y obligan a darle al coco para resolverlos. Desde recrear un asesinato hasta arreglar las tuberías del gas.

2. LAS DEDUCCIONES nos hacen recordar todos los datos que hemos averiguado a lo largo de las pesquisas de cada asesinato para elaborar hipótesis y reconstruir las escenas de los crímenes de Jack el Destripador.

3. DISFRAZARNOS es una forma de pasar desapercibidos para meternos en los bajos fondos y obtener información de gran valor. También podemos interrogar a muchos de los personajes.



EL DÚO formado por Sherlock Holmes y el doctor Watson protagoniza esta aventura llena de puzles y con un gran argumento.





INTERACTUAR CON LOS OBJETOS de alrededor es algo primordial para descubrir pistas que nos den datos sobre la identidad del misterioso autor de los asesinatos de Whitechapel.

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPADOR

Un asesino en serie se dedica a destripar a mujeres de "vida alegre", pero un tal Sherlock no le dejará marcharse de rositas.

■ **EL DETECTIVE MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA** saca su lupa en Xbox 360 meses después de investigar los crímenes de Jack el Destripador en PC. Esta conversión para consola nos pone en la piel de Sherlock Holmes y su inseparable Watson, que intentan descubrir al asesino del distrito londinense de Whitechapel en 1888. Para lograrlo debemos analizar cada uno de sus crímenes, todos ellos contra mujeres de la calle e inspirados en la realidad. Controlamos tanto a Holmes como a Watson, mientras recorremos diversos escenarios en busca de pistas y personajes que nos puedan ayudar en la resolución de los asesinatos.

→ **LA INTERACCIÓN CON DIVERSOS OBJETOS** es la base del juego, como buena aventura gráfica. La linealidad y los puzles, muchos de los cuales obligan a pensar un buen rato, marcan una historia que dura cerca de las 12 horas y que nos permite otear las calles tanto en primera como en tercera persona. Es de destacar el doblaje, con actores como Juan Perucho (la voz de Peter en "Padre de Familia"), y la intriga de hilo argumental. Sólo los exagerados tiempos de carga y la lentitud del desarrollo empañan un juego que, sin duda, gustará a los fanáticos del género detectivesco.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	84
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Estamos ante una aventura con dos protagonistas carismáticos y un argumento interesante. Los puzles cumplen bien su papel y sólo su lentitud y las cargas juegan en contra.

PUNTUACIÓN FINAL 80

■ ROL ■ EA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18









UN MUNDO DE FANTASÍA abierto y de rol clásico es lo que ofrece «Dragon Age». Exploración, combates, personajes muy trabajdos y una historia de lujo.

FORJANDO UNA LEYENDA

Podemos escoger el pasado de nuestro personaje. Esto determina el lugar desde el que iniciamos la aventura y las reacciones que provocará. Pero hay mucho más:

1. **ELEGIMOS LA RAZA** y el aspecto, entre elfo, enano o humano, y si es un guerrero, un mago o un pícaro.
2. **RECORREMOS MUNDO** en busca de objetos y combates para subir de nivel el personaje
3. **CONOCEMOS CRIATURAS** de todo tipo que nos plantean auténticos dilemas morales.

DRAGONES Y MAZMORRAS

DRAGON AGE ORIGINS

Las fuerzas del mal están en pie de guerra, pero un héroe ha aparecido en las tierras de Ferelden para hacerles frente... si reúne un ejército de elfos, enanos y humanos a tiempo.



MORRIGAN

Es una poderosa maga que nos acompaña en nuestro viaje. Tiene muy "malas pulgas" pero es muy carismática.

■ **LA GUERRA ES INMINENTE EN FERELDEN.** Los engendros tenebrosos (formados por trolls, orcos y demás criaturas) están por todas partes y alguien tiene que parar este desastre. La ambientación del juego es muy parecida a la de clásicos como «El Señor de los Anillos», y resulta igual de épica y de trabajada. Pero antes de sacar la espada debemos crear a nuestro héroe mediante un completo editor. El desarrollo es el clásico de un juego de rol. Exploramos libremente un gigantesco mapeado (aunque nos movemos de un punto a otro a través de un mapa) haciendo misiones secundarias, buscando equipamiento especial, subiendo de nivel y aprendiendo montones de habilidades (que varían según la raza y clase de nuestro personaje) para acabar con los enemigos que nos salen al paso en combates que mezclan acción y turnos. Esta mezcla puede echar para atrás a más de uno, pero en realidad son batallas muy estratégicas y entretenidas.

→ **LA RELACIÓN CON LOS PERSONAJES** que vamos reclutando para nuestra causa es determinante. Dependiendo de nuestro comportamiento, algunos personajes nos ofrecen misiones, otros





LOS ESTADOS ALTERADOS incluyen la parálisis, el sueño, los envenenamientos o estas telarañas que nos inmovilizan.



LOS JEFES FINALES son bastante duros de pelar. Hay que preparar bien el combate y las acciones de los compañeros.



EL MUNDO DE FERELDEN esconde todo tipo de lugares. Desde desiertos o ciudades hasta montañas nevadas o ruinas enanas.

TÚ DECIDES, JEFE



NUESTROS COMPAÑEROS: se formarán una opinión de nosotros dependiendo de las decisiones que tomemos.



LOS SECUNDARIOS: nos plantearán decisiones difíciles en las que ninguna solución parece buena del todo.

A GOLPE DE ESPADA

Los combates nos sirven para aprovisionarnos de lo que llevan los enemigos encima, y para sumar experiencia y subir de nivel. Son combates muy estratégicos.



NOS MOVEMOS EN TIEMPO REAL y asignamos habilidades a los botones de ataque.



PAUSAMOS LA ACCIÓN para elegir los siguientes movimientos de nuestro grupo.



LAS ACCIONES son siempre automáticas. Elegimos la acción y el personaje la lleva a cabo.



TAMBIÉN PODEMOS CAMBIAR el control a cualquiera de los otros 3 personajes del grupo.

nos repudian e incluso algunos mueren por nuestra culpa, conformando un complejo sistema que ofrece una partida distinta a cada usuario. Todo ello con un tono muy adulto en el que los dilemas éticos son constantes y en el que los personajes hablan y actúan sin tapujos. Es una pena que su nivel técnico no esté a la misma altura que el resto del juego, porque de otro modo llegaría al lugar de los más grandes del género. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA HISTORIA** está muy trabajada y el tono adulto con el que se desarrolla nos encanta.

■ **LA DURACIÓN.** Tenemos rol para rato. 50 horas para la historia y muchísimas más para completarlo.

lo peor

■ **LA CÁMARA** a veces no nos deja ver a nuestros compañeros y a los enemigos. En PC se puede controlar.

■ **ALGUNOS COMBATES** son muy fáciles mientras que los jefes finales nos lo ponen muy difícil.

alternativas

«Mass Effect», también de BioWare, es lo más parecido que encontrarás, aunque de estética espacial-futurista. Si te gusta el rol, pero sobretodo el de corte oriental por turnos, tienes el fantástico «Lost Oddissey». Si lo que buscas es rol en entornos abiertos, tu juego es el excepcional «FALLOUT 3», una obra maestra del rol.

■ **GRÁFICOS** Aunque está a un nivel bastante digno en cuanto a texturas y modelos no sorprende como otros títulos de reciente aparición. **86**

■ **SONIDO** La banda sonora es épica y muy espectacular, al estilo de "El Señor de los Anillos", y las voces no desentonan (aunque están en inglés). **86**

■ **DURACIÓN** La aventura principal puede durar unas 50 horas pero es que además hay misiones secundarias para mucho más. **93**

■ **DIVERSIÓN** Avanzar se convierte en una delicia gracias a su trabajada historia y la variedad de dilemas morales a los que nos enfrentamos. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Lo interesante de «Dragon Age» es el complejo mundo que presenta y la posibilidad de cambiarlo con nuestras decisiones. El sistema de moral es muy sutil, así que no tenemos un barra que mida lo buenos o malos que somos. Técnicamente no resulta brillante aunque su ambientación al estilo de "El Señor de los Anillos" encandilará a los fans del rol clásico. La cantidad de posibilidades, tanto en las habilidades de los personajes como en el argumento lo convierten en un juego muy especial.

■ DEPORTIVO ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 56,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3







ESTRATEGIA DE ENTRENADOR

Aquí tenéis sólo unos ejemplos de lo que se puede hacer cuando se le coge el truquillo a este magnífico simulador:

1. PAREDES. Apretando B y apuntando con el puntero es posible encadenar paredes rapidísimamente e incluso realizarlas al hueco.

2. DESMARQUES. Tan solo con dejar pulsado el botón B en un punto realizaremos un pase medido y nuestro compañero se desmarcará para recibirlo.

3. ADELANTAR JUGADORES. Si, por ejemplo, queremos cortar un pase o hacer una cobertura, basta con seleccionar a un futbolista y moverlo al lugar deseado con el botón A.



TODA LA PASIÓN DEL FÚTBOL condensada en un control exquisito y en una duración larguísima. Eso sí, no esperéis muchas novedades en esta edición.

TODO BAJO CONTROL

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Más de un entrenador pagaría una fortuna por poder controlar a sus jugadores (sobre el campo, claro), tal y como podemos hacer nosotros en este juego.



FERNANDO TORRES

El crack del Liverpool es la imagen del juego. El de Fuenlabrada reconoció en Hobby Consolas que le encantan los juegos casi tanto como el fútbol real.

■ **ESTA VERSIÓN ADELANTA SU LLEGADA,** así que por primera vez no tendremos que esperar hasta principios de año para disfrutar del nuevo «Pro Evolution» en Wii. Y además de aterrizar casi al mismo tiempo que en las demás consolas, lo hace manteniendo la apuesta de la pasada entrega: un control absoluto sobre todos los jugadores y los modos de juego que han hecho triunfar a esta saga.

De hecho, la propuesta es tan similar que casi nos encontramos ante el mismo juego que el año pasado, con unos gráficos que han cambiado poco o nada y los mismos modos de juego. La sensación que queda es que se ha preferido no tocar la fórmula que tanto éxito consiguió en 2009. Porque tampoco podemos olvidar que estamos ante un enorme simulador de fútbol con un estilo de control que nos permite manejar cualquier aspecto sobre el campo, trenzar jugadas infinitas o poner en práctica las estrategias más elaboradas. ¿El problema? Aprovecharlo al 100% no se logra en 2 minutos y necesita una buena dosis de práctica.

→ **LAS ÚNICAS NOVEDADES** se encuentran en la posibilidad de manejar a los futbolistas con el stick del nunchako y en la opción de llegar a Champions en la Liga Máster. Respecto a licencias, están los equipos de Champions, así como las selecciones nacionales





EL ASPECTO "SUPERDEFORMED" no podía faltar a la cita. Aunque eso sí, con los árbitros respeto absoluto.



USANDO EL STICK del nunchako podemos mover al jugador, una novedad que facilita mucho el control en los partidos.



TÉCNICAMENTE el juego ha cambiado poco con respecto a 2009. Unos gráficos bastante decentes y unos comentarios muy pobres.





de los principales países europeos y sudamericanos. Por lo demás, como hemos dicho, nada ha cambiado. Sí contamos, por ejemplo, con una espléndida BSO formada por grupos como Kaiser Chiefs o Keane, lo que no sucede con los comentarios, pobres y escasos. Por ello, el resultado queda algo empañado (si tenéis el de 2009, pensaos la compra), pero teniendo en cuenta que no deja de ser un fabuloso simulador de fútbol.

¿Y QUÉ HAY DE NUEVO?

«PES 2010» no presenta novedades importantes respecto a lo que nos ofrecía el año pasado. Se ha añadido la posibilidad de jugar la Champions en la Liga Máster, y también encontramos algunas otras "incorporaciones" secundarias. Vestíos de corto, que vamos a verlas con más detalle.



FALTAS. Un nuevo control en las faltas permite que, si el jugador tiene calidad, podamos ajustar el efecto y la dirección de nuestro disparo al milímetro.



EQUIPO DE Mii. Un conjunto formado por futbolistas cabezones espera nuestras órdenes. Podemos usar los que tengamos en la consola.



LA TIENDA, en la que podemos comprar camisetas, balones, botas... para nuestro equipo de Mii a medida que vayamos ganando partidos y puntos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS TRES FORMAS DE CONTROL,** que permiten a cualquier jugador disfrutar con él.
- **LOS MODOS DE JUEGO,** que son largos, profundos y nos ofrecen infinitas posibilidades.

lo peor

- **NO PRESENTA MEJORAS GRÁFICAS,** y los jugadores menos conocidos no se parecen demasiado.
- **LOS COMENTARIOS** son muy pobres y, en ocasiones, tienen poco que ver con lo que pasa en el campo.

alternativas

No hace falta comerse la cabeza para descubrir que «FIFA 10» es la alternativa más directa que podemos encontrar. Este año ha tenido un pequeño traspiés y es algo inferior a este juego, pero sigue contando con todas las licencias. También está «PES 2009», muy similar al 2010 y a un precio inmejorable. ¡Hala, a jugar!

- **GRÁFICOS** Son exactamente iguales a los ya vimos el año pasado, con la salvedad de que se ha pulido alguna animación puntual. **88**
- **SONIDO** Los comentarios de Maldini y Martínez son escasos y pobres. La banda sonora, por el contrario, es todo un lujazo. **79**
- **DURACIÓN** La habitual de estos juegos, es decir, casi infinita. Podéis dedicarle las horas que os apetezca, porque no veréis el fin. **95**
- **DIVERSIÓN** El ritmo de los partidos es alto y aunque dominar el control cuesta un tiempo, al lograrlo se disfruta de lo lindo jugando. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Si a un gran título de fútbol, con cientos de posibilidades, le añadimos tres modos de control y una curva de aprendizaje sobresaliente, el resultado es un juego que encantará a los seguidores del deporte rey, y que solo se ve empañado por los pobres comentarios de Maldini y de Carlos Martínez. Si no alcanza más nota es por la falta de novedades de peso respecto a la edición del año pasado, lo que nos obliga a advertir a los que la tengáis: aparte de las actualizaciones de las plantillas, son juegos muy parecidos.

■ LUCHA ■ BANDAI-NAMCO ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12









LOS RUBIOS MÁS DUROS vuelven con alguna incorporación más. ¿Vegeta súper saiyano 3, dices? ¡Toma, bienvenido!

LUZ, FUEGO, DESTRUCCIÓN

Los choques entre estos héroes son más brutales que nunca. No solo están las ondas de energía; también podemos fintar, contraatacar, estrellar al rival...

1. LOS CHOQUES DE GOLPES o de ondas de energía se resuelven girando el stick izquierdo más rápido que el rival. Contra alguien controlado por la CPU es fácil, pero si estáis jugando con un amigo...

2. SI EL COMBATE ES POR EQUIPOS podemos cambiar de luchador en el momento que queramos. Eso sí, durante esa transición somos vulnerables al ataque del enemigo. ¡Aprovechad cuando no pueda contraatacaros!

3. LANZAR CONTRA EL ESCENARIO al rival causa daño extra y unos efectos muy espectaculares. También podemos "empotrarlo" contra la pared y aprovechar para golpearle mientras se encuentra atontado.

"KAME HAME HA" EN HD

DRAGON BALL RAGING BLAST

Los saiyanos viven para pelear. Quizá por eso regresan, año tras año, a las consolas. Pero ojo, esta vez sus "tollinas" duelen más que nunca.



GOKU →

El guerrero más fuerte del Universo vuelve a luchar con sus archienemigos. Por suerte, él no teme a nadie. Bueno, a su mujer Chichi le tiene bastante respeto...

■ **LAS ETERNAS AVENTURAS DE GOKU** y sus colegas regresan a las consolas. El primer juego de PS3 y 360 dejó algo fríos a los fans, pero este año son los chicos del grupo de programación Dimps (creadores de los «Budokai Tenkaichi» en PS2) los que toman las riendas del proyecto.

La esencia del juego no es novedosa: combates uno contra uno en los que podemos ejecutar combos, lanzar ondas de energía, volar y todo lo que se nos ocurra. Y con "todo" queremos decir "todo": fintar, perseguir al rival en el aire, chocar nuestros ataques, estrellar a alguien contra los escenarios... En ese sentido, es el «Dragon Ball» más completo que existe. Además, también es posible luchar por equipos (podemos cambiar de un luchador a otro en pleno combate) o personalizar a fondo los características de nuestro personaje.

→ EL PLANTEL DE PERSONAJES TAMBIÉN DESTACA. Hay 42, pero si contamos las transformaciones la cifra sube a 60. Aún queda lejos de aquellos 160 de «Budokai Tenkaichi 3», pero la selección incluye personajes de todas las sagas, incluida la de Bu. Además, se han diseñado 2 personajes nuevos: Broly y Vegeta transformados en súper saiyano de nivel 3.

Todos los contendientes y sus peleas se han reflejado con un detalle pasmoso: las texturas en HD, la expresividad de las caras, los efectos especiales... Da gusto verlos en acción, pero este des-





LOS COMBOS son la base de los combates. Aunque parezcan reiterativos, podemos enlazar ataques impactantes.



LOS ATAQUES ESPECIALES se ejecutan pulsando una dirección en el stick derecho. Más fácil, imposible.



LA EXPRESIVIDAD de los luchadores es total, no solo en los ataques "prefijados". Sus ropas y los escenarios también se ven afectados.

UN HÉROE A TU MEDIDA

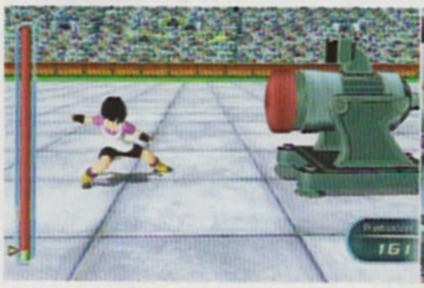
Si ninguno de los luchadores os da buen resultado... ¡modificadlos a vuestro gusto! Desde el menú principal podéis asignar tanto atributos generales, como los ataques especiales que ejecutará cada contendiente. Todo esto requiere su tiempo, pero el resultado compensa.



PARA LOS ATRIBUTOS hay una cuadrícula que rellenamos con piezas (las compramos con puntos de experiencia). Mejoran la resistencia, el ataque, etc.



PODEMOS JUNTAR LAS BOLAS de Dragón al ganar combates. Una vez hecho, podemos pedir a Shenron piezas especiales, para luego ponerlas en la cuadrícula.







LOS MODOS de juego son más variados que nunca. La máquina de puñetazos (izq.) es un "pique", pero el modo Destrucción (centro) o las batallas por equipos (derecha) también son muy entretenidos.

pliegue tiene sus contrapartidas: la cámara a veces se coloca fatal, de forma que no vemos dónde está cada personaje. Además, a la hora de jugar existen pocos matices de un luchador a otro, por lo que los "no creyentes" en Goku quizá no encuentren interés en el título. Pero si a vosotros la obra de Toriyama os pirra, no vais a encontrar un juego con más espectacularidad, posibilidades y fidelidad a este manganime. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA FIDELIDAD** respecto al original en luchadores, escenarios, golpes... ¡Hasta supera a la serie!
- **ES MUY LARGO** gracias a montones de modos de juego y elementos desbloqueables.

lo peor

- **LA CÁMARA** se coloca en ángulos molestos en ciertos cambios de altura o al acercarnos a paredes...
- **LA DIFICULTAD** a veces es abusiva. ¡Algunos rivales tienen el triple de salud que nosotros!

alternativas

El anterior **«Burst Limit»** tiene combates más directos, pero trae pocos personajes y opciones. En la línea manga interesan los **«Naruto: Rise of a Ninja»** y **«The Broken Bond»** para Xbox 360 (más orientados a la aventura) o **«Naruto Ultimate Ninja Storm»** para PS3. Para lucha, lucha, **«Street Fighter IV»** y **«Tekken 6»** son estupendos títulos.

GRÁFICOS La gran expresividad de los héroes se potencia con escenarios destructibles y geniales efectos de luz. La cámara es un estorbo. **88**

SONIDO Los actores americanos y japoneses de siempre, con una nueva ración de rock "estándar". Los efectos son muy contundentes. **78**

DURACIÓN El modo principal está lleno de combates y tareas extras. Los otros entretienen por semanas. La cifra de luchadores es alta. **90**

DIVERSIÓN Combates rápidos y fluidos, con planos espectaculares. Eso sí, a efectos prácticos los luchadores son muy similares entre sí. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Los futboleros tienen «FIFA» cada año, los soldados reciben «Call of Duty»... y para los gokuadictos hay más combates. Hay saturación, pero es verdad que este año se recupera la senda correcta. Se nos da un buen sistema de combate, gran cantidad de luchadores y gráficos que se salen. Es una versión actualizada de ese «Budokai Tenkaichi 3» que tanto gustó, si bien aún hay cierta monotonía y una cámara despistada. Esos fallos cuentan, pero las virtudes los superan. El mejor Goku... al menos, hasta el año que viene.

■ DISPAROS ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 27 de noviembre ■ 16







TRES HISTORIAS

Los más de 20 niveles del juego se reparten en tres líneas argumentales. Dos de ellas corresponden a juegos anteriores y una es nueva:

1. DE VUELTA EN RACCOON CITY podemos escoger entre Claire Redfield, que busca a su hermano, y el policía novato Leon S. Kennedy.

2. EN LA ISLA ROCKFORD acompañamos a Claire Redfield, Steve Burnside y (durante una fase) a Chris Redfield.

3. EN SUDAMÉRICA, en el año 2002, atravesamos un escenario completamente nuevo. Podemos manejar a Leon o a Jack Krauser, que aparecía en «RE 4».



ARMADOS CON UN CURSOR tenemos que acribillar a las oleadas de zombis que se nos echan encima. Hay que ser rápido y tener buena puntería para sobrevivir.

ZOMBIS SOBRE RAÍLES

RESIDENT EVIL DARKSIDE CHRONICLES

La única manera de saber qué ocurrió realmente en los «Resident» anteriores es meternos en la piel de sus protagonistas y despachar a los zombis que aún pasean por Raccoon City.

■ **TODAVÍA QUEDAN MISTERIOS OCULTOS** en la saga «Resident Evil». Hace un par de años descubrimos la historia de Wesker en «The Umbrella Chronicles», y ahora llega a nuestra consola su secuela; un "shooter" sobre raíles (nosotros nos limitamos a apuntar y disparar, mientras que el movimiento es automático) que hace un recorrido por la historia y los escenarios de «Resident Evil 2», «Code: Veronica» y añade un nivel en Sudamérica, protagonizado por Leon S. Kennedy y Jack Krauser.

Pese a lo sencillo del desarrollo, los 22 niveles han ganado en profundidad. Además de disparar a todo lo que se mueva, podemos recoger dinero y archivos, que se encuentran ocultos por el escenario. El primero nos servirá para mejorar las 9 armas disponibles (que se seleccionan con la cruceta de control), mientras que los documentos arrojan luz sobre el trasfondo de la saga.

→LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY LOGRADA. La cámara se mueve de forma angustiosa, como si fuera "al hombro", y la presencia de personajes secundarios a los que tenemos que proteger es constante. También se han respetado los gigantescos enemigos finales (lo mejor del juego) y además hay bastantes extras por desbloquear. Como guinda, en cualquier momento se puede unir a nuestra aventura un segundo jugador.



CLAIRE →

Esta miembro de los STARS, busca a su hermano Chris en dos escenarios: las calles y la comisaría de Raccoon City, y las instalaciones de Umbrella en Rockford Island.





EL SISTEMA DE CONTROL es compatible con el mando básico y se puede adaptar para jugar con el Wiizapper.



DEBEMOS PROTEGER a nuestros compañeros. Si su barra de energía se agota, también nos eliminan a nosotros.



LOS MODELOS de los zombis están muy cuidados, aunque los escenarios (como el pueblo en sudamérica) resultan un poco sosos.

UNOS EXTRAS DE MIEDO

Cuando acabamos el juego aparecen nuevos trajes desbloqueables, dos niveles adicionales y se desbloquean elementos de las crónicas que le dan nombre al juego.



EL ORO nos sirve para mejorar las nueve armas disponibles. Sólo la pistola de 9 mm tiene munición infinita; el resto hay que recogerla durante el juego.



EL ARCHIVO nos permite consultar vídeos y modelos de todos los personajes y enemigos. Los ficheros están ocultos en el desarrollo.







LOS ENEMIGOS FINALES son lo mejor del juego. La mayoría de ellos están sacados de juegos anteriores, como a la izquierda y en el centro, pero también nos enfrentamos a nuevas creaciones de Umbrella (der.). Cada uno requiere una estrategia diferente.

Lamentablemente, el nuevo «Resident» conserva algunos defectos de su antecesor. Podemos acabarlo en unas 8 horas (incluyendo los niveles secretos) y no hay diferencias entre escoger a uno u otro personaje. Además el apartado técnico es irregular, con un buen diseño de monstruos, y unos escenarios bastante pobres, con pocos objetos interactivos. Gustará a los fans de la saga, aunque se hace corto. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES MÁS PROFUNDO** que otros shooter gracias a su argumento, los secretos o la mejora de las armas.
- **LA CÁMARA** se mueve de una forma muy real y refuerza la sensación de pasar miedo.

lo peor

- **ES CORTO,** y no hay apenas diferencias entre los personajes ni en las rutas alternativas.
- **LOS ESCENARIOS** no son muy "destructibles" y tienen texturas con poca resolución. Algunos se repiten.

alternativas

El mes pasado apareció **«Dead Space Extraction»**, que resulta superior en el apartado visual, pero cuyo argumento no está a la altura de «Resident». La primera parte, **«The Umbrella Chronicles»**, es más corta que **«Darkside»**, aunque cubre una etapa diferente de la historia. **«The House of the Dead Overkill»** tampoco está nada mal.

- **GRÁFICOS** Un gran modelado de los monstruos y de los personajes secundarios contraste con escenarios sosos y poco interactivos. **85**
- **SONIDO** La banda sonora es excelente, pero el sonido de los disparos es "cansino" y las voces (que no son muy frecuentes) están en inglés. **82**
- **DURACIÓN** Podemos terminarlo en unas 8 horas, y después aventuramos en los niveles secretos o buscar los archivos. Hay multijugador. **78**
- **DIVERSIÓN** La cámara "al hombro", los enemigos finales y los sustos hacen que se trate de un "shooter" muy intenso, aunque no es rejugable. **81**

PUNTUACIÓN FINAL 81

valoración

La saga «Resident» presenta una ambientación perfecta para un juego de disparos "sobre railes". La variedad de monstruos y las situaciones desesperadas consiguen atrapar a cualquiera. Sin embargo, «Darkside Chronicles» todavía conserva algunos defectos de su antecesor, como una duración escasa, un diseño de escenarios pobre con pocos objetos interactivos, y mínimos alicientes para rejugarlo. Los seguidores de la saga (especialmente si vamos a jugarlo en compañía) son los que más partido van a sacarle.

■ ROL ■ DTP ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 65,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12









MATADRAGONES y caballeros del dragón se enfrentan en un juego de rol que ofrece infinitas posibilidades.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Este juego proviene del PC, y eso se nota en la profundidad de su sistema de experiencia y mejora del personaje. Aquí os damos unas pinceladas de lo que ofrece:

1. **CREAMOS A NUESTRO PERSONAJE** en un editor bastante simple. Apenas escogemos el sexo, nuestro aspecto general y el peinado, aunque se puede cambiar durante el juego.
2. **EXPLORAMOS Y COMBATIMOS** para conseguir puntos de experiencia, que a su vez nos permiten subir de nivel y mejorar las características básicas.
3. **GANAMOS HABILIDADES** que pertenecen a las clases de mago, guerrero, sacerdote, montaraz y matadragones y que, a su vez, podemos ir subiendo de nivel.

ROL CLÁSICO CON ALMA DE DRAGÓN

DIVINITY II

Se acabó eso de derrotar al dragón para salvar a la princesa. En este juego de rol nosotros también tenemos escamas, podemos volar y escupimos fuego.



MATA DRAGONES

Nuestro héroe, que podemos editar, es un matadragones que cae presa de una maldición y puede transformarse en reptil alado.

■ **EL MUNDO FANTÁSTICO DE RIVELLON,** donde transcurre «Divinity II», se debate entre el bien y el mal. Por un lado Damian y los matadragones avanzan inexorables; por el otro, los caballeros del dragón son una raza extinta que lucha por la justicia. Y en medio de todo esto nos encontramos nosotros, con el aspecto y el nombre que hayamos escogido en un editor previo, dispuestos a salvar este universo de espada y brujería.

El desarrollo sigue a pies juntillas las reglas del rol de PC, de donde proviene la saga. A medida que cumplimos misiones, ganamos puntos de experiencia que podemos repartir entre un montón de habilidades. Según sean nuestras preferencias, podemos convertirnos en el clásico guerrero, mago, sacerdote, montaraz... con la particularidad de que, en determinados momentos, podemos adoptar la forma de un legendario dragón.

→ **LOS ESCENARIOS SON INMENSOS,** y podemos recorrerlos libremente, a riesgo de encontrarnos una horda de goblins o de bandidos y tener que cargar de nuevo la partida tras morir. Esta enorme dificultad (y duración) es culpa de unos controles confusos, especialmente durante los combates, y de una curva de aprendizaje muy dura, que nos obliga a subir niveles antes de emprender cualquier aventura. Por otro lado, las posibilidades de juego son enormes, y nos permiten crear



PODEMOS PERSONALIZAR a nuestro héroe, construir aliados y preparar su equipo en la Torre de Batalla.



LOS DIÁLOGOS son ingeniosos y están bien doblados al castellano. Podemos leer la mente para evitar engaños.



LOS COMBATES son difíciles de dominar. Será mejor que guardemos nuestra partida a menudo, porque cualquier enemigo es duro.

EL MUNDO DE RIVELLON

El universo de la espada y brujería, con todos sus tópicos, se refleja en los mapas de «Divinity II». Todos nos ofrecen gran libertad de acción, con multitud de mazmorras secretas y "quest" opcionales, e incluso podemos sobrevolar alguno de ellos transformados en dragón.



LAS MAZMORRAS están plagadas de enemigos, y contienen tesoros y objetos que sirven para resolver las distintas tareas que nos encomiendan.



LAS CIUDADES nos sirven para comprar equipo y hablar con diferentes personajes, que nos encargan unas misiones secundarias de lo más variado.







NUESTRO DRAGÓN protagoniza unos espectaculares niveles de combate aéreo. Sin embargo, no podemos transformarnos en cualquier momento, ni sobrevolar todos los escenarios del juego.

nuestros propios aliados e incluso tener una base de operaciones, la Torre de Batalla, en la que preparar nuestras armas y hechizos.

Técnicamente «Ego Draconis» presenta algunos fallos, como la generación repentina de escenarios y las animaciones bruscas, pero resulta bastante sólido y además cuenta con un gran doblaje al castellano. Si os atrae el género, y no os asusta su dificultad, seguro que os atrapa.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS POSIBILIDADES** de exploración y personalización que ofrece este juego son interminables.
- **LA TRANSFORMACIÓN EN DRAGÓN,** que cambia ligeramente el desarrollo y le añade emoción.

lo peor

- **LA DUREZA** por culpa de una dificultad desajustada, combates confusos y un argumento lioso.
- **LOS FALLOS TÉCNICOS** que afectan al control y la lentitud de respuesta de nuestro personaje.

alternativas

Este mes aparece «Dragon Age Origins», que es superior a «Divinity II» en todos sus aspectos, y lo mismo le ocurre a «Oblivion», que además está a precio reducido y cuenta con varias expansiones. Dentro del mismo género, pero con una ambientación futurista, no dejéis pasar «Fallout 3» que es una obra maestra.

- **GRÁFICOS** La amplitud de los escenarios se "paga" en forma de brusquedad. El diseño y las animaciones de los personajes son mejorables. **74**
- **SONIDO** El doblaje al castellano es enorme (por cantidad de líneas y calidad de las voces) y la banda sonora alcanza un buen nivel. **90**
- **DURACIÓN** El mundo de Rivellon es enorme, y sus habitantes nos pondrán las cosas difíciles para avanzar. Supera las 30 horas de largo. **90**
- **DIVERSIÓN** Es un juego duro, pero recompensa nuestra dedicación. Las fases de vuelo con el dragón resultan más emocionantes. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Aunque comienza de una forma bastante convencional, «Divinity II» nos ha sorprendido por sus enormes posibilidades de exploración y por los niveles del dragón. Sin embargo, el salto del PC a la consola no es perfecto, y el sistema de combate resulta, en el mejor de los casos, confuso. Si a esto le añadimos la dificultad propia del desarrollo y cierta "desorientación" por culpa de unos mapas enormes con objetivos poco claros, el resultado es un juego notable, pero solo indicado para los "iniciados" en el género.

■ ACCIÓN ■ ATARI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12









LOS BUSCADORES DE ECTOPLASMAS han vuelto, rifle de protones en mano, para dar cuenta de los sirvientes de Gozer. ¿Queréis ser un "ghostbuster"?

NO TODO SON PROTONES

Lo mejor es lanzar rayos a los fantasmas, pero también tenemos otras herramientas para usar en nuestras investigaciones y así avanzar en la trama:

1. EL MEDIDOR PKE y las "paragafas" buscan rastros ectoplásmicos. En otras palabras, nos dicen por dónde seguir. Además, localizan trampas y caminos invisibles para el ojo desnudo.
2. LAS TRAMPAS sirven para encerrar a los fantasmas cuando ya están debilitados. Basta con atraerlos y quedarán encerrados automáticamente.
3. LA GUÍA TOBIN informa sobre los fantasmas a los que nos enfrentamos. Si hallamos muchas páginas en los niveles, recibimos ventajas especiales tras completar el juego.

VIAJE POR EL FANTASMUNDO

LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO

En cierta urbe americana, los exterminadores no eliminan cucarachas o ratones, sino espectros con ansias de conquistar el planeta. Nueva York, ¡qué ciudad!



RAY

El rostro original era de Dan Aykroyd (quien también fuera guionista de las pelis), pero aquí sale una versión caricaturizada. ¡Aúpa, líder!

■ **TRAS LA DERROTA DE VIGGO** en "Cazafantasmas 2", los exterminadores más atípicos del cine se habían tomado un descanso, pero ahora regresan como héroes de un videojuego. El caos se ha desatado por culpa, una vez más, del semidiós Gozer. La actividad paranormal está por las nubes y nosotros, metidos en la piel de un novato (podemos elegir entre chico o chica) hemos de ayudar a Peter, Winson y compañía en su labor de atrapar espectros. Mientras controlamos al novato en tercera persona, el resto de cazafantasmas nos ayudan en combate y nos aconsejan sobre nuestros próximos movimientos. Si caemos, ellos nos reaniman, y viceversa. Por supuesto, la mayoría del tiempo tenemos que usar el rifle de protones para retener a los fantasmas. Contamos con algunas "utilidades" extra, como la impulsora de mocos, que nos vienen bien en los numerosos puzles.

→ **EL DESARROLLOS SE PARECE A LA VERSIÓN DE PS3** que vimos hace unos meses (o a la de Xbox 360, que sale ahora), pero no es del todo igual. Visitamos los mismos lugares: el hotel, la biblioteca, el Fantasmundo... Sin embargo, hay puzles y duelos únicos, en los que hemos de aprovechar bien la detección de movimientos para apuntar.

Los gráficos también tienen un estilo propio, con un aire "cartoon" que casa muy bien con el





ATRAPAR FANTASMAS es fácil. Primero los debilitamos, luego los retenemos y al final lanzamos la trampa.



HAY UN MODO COOPERATIVO para dos personas que no está en otras versiones. En cambio, no hay modo supervivencia.



LOS JEFES FINALES son grandes y espectaculares, pero suele bastar con darle un poco al coco para averiguar sus rutinas de ataque.

SOMOS RÁPIDOS...

...y ellos lentos. O al menos, con estas armas a nuestras espaldas, es lo que nos parece. Gracias a nuestra mochila de protones podemos acabar con los espectros de muchas formas. Básicamente, encontramos tres tipos de disparo, cada uno con una utilidad secundaria:



NORMAL: Sirve para retener fantasmas y mover objetos. Si pulsamos A, lanzamos un dardo de bosones, que es más dañino, pero calienta mucho el arma.



ÉXTASIS: El disparo normal equivale a un escopetazo, pues daña a corta distancia, pero es impreciso. El secundario puede paralizar a los malos.



MOCOS: "Purifican" a los espectros nocivos. Si rociamos con ellos ciertos objetos, se vuelven "movibles" mediante el rayo de protones normal.

LOS MEJORES, LOS MAGNÍFICOS... LOS ÚNICOS



LOS PERSONAJES son caricaturas de los actores. Aparece Alyssa Milano, la nueva "chica de Venkman".



SE REPITEN CLÁSICOS de las dos películas, como el duelo con Mr. Marshmallow o la bibliotecaria fantasma.

desenfado de la trama. De hecho, se nota que son los mismos guionistas de las pelis los que están detrás del argumento del juego, con chistes y situaciones chocantes que recuerdan mucho a esos hitos de los ochenta. Una pena que este juego tenga los mismos fallos que las otras versiones (es corto y la IA de los otros personajes es torpe), pero aún así nos ha parecido una aventura amena y cargada de personalidad.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ESPÍRITU** de las pelis, desde los "chascarrillos" de Peter hasta los duelos con fantasmas enormes.
- **LAS MEZCLA DE ACCIÓN Y PUZLES,** especialmente hacia el final del juego, es muy entretenida.

lo peor

- **LA IA** de los fantasmas y, sobre todo, de nuestros compañeros es torpe. Se traban, se quedan quietos...
- **ES ALGO CORTO** y no tiene modos extra que animen a seguir jugando, más allá del cooperativo.

alternativas

La acción y los puzles se mezclan también en «Resident Evil 4», que tiene un enfoque más para adultos. Si buscáis una mayor presencia de los puzles, «Okami» y «Zack and Wiki» están bastante bien. ¿Lo que queréis es una experiencia paranormal? Pues tenéis «Cursed Mountain» o el flojísimo «Ju-On: La Maldición».

GRÁFICOS El estilo "cartoon" es muy apropiado y los efectos de luces resultan llamativos. Con muchos fantasmas sufre ralentizaciones. **87**

SONIDO Estupendas las voces de los dobladores originales de las películas. La música también es la misma, aunque se repite un poco. **90**

DURACIÓN 9 horas de aventura se queda algo corto y buscar ítems ocultos no parece bastante. El cooperativo sí es mejor opción. **78**

DIVERSIÓN La dificultad sube de forma compensada y se aprovechan de forma inteligente todos los "gadgets". Falla la IA de los compañeros. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Igual que las versiones de PS3 y 360, este juego bien podría pasar por una nueva peli de la saga. Tiene todos sus elementos: aventuras, acción, humor, fantasmas locos... ¡Y mucha jerga científica a cargo de Egon! El desarrollo ha compensado con mucha eficacia la acción y los momentos de darle al coco. De hecho, algunos puzles del final hacen un uso muy imaginativo de las armas. Hubiera molado más duración y unos compañeros más listos, pero mientras dura la aventura lo pasamos mejor que Moquete en un buffet libre.

■ACCIÓN ■ACTIVISION ■1 - 4 JUGADORES ■INGLÉS ■69,95 € ■Lanzamiento: Ya disponible ■16

1 

2 

3 



IRON MAN Y EL CAPITÁN AMÉRICA son los líderes de cada bando en esta Guerra Civil. Nosotros podremos elegir al lado de quién peleamos.

AL SERVICIO DE LOS FANS

Todos los aficionados a los cómics de Marvel disfrutarán mucho con este título, que les ofrece multitud de alicientes:

1. **LOS HÉROES** que podemos elegir, hasta 24, son los más conocidos de los cómics (o los más molones, como Deadpool). Algunos se han incluido por petición expresa de los fans, que querían poder jugar con Hulk o Gámbito.
2. **LA SERIE "GUERRA CIVIL"** es una de las más exitosas de la editorial, y en este título tendremos la posibilidad de vivirla, ¡e incluso de cambiarla!
3. **LOS EXTRAS** encantarán a todo seguidor de los cómics: bocetos, arte conceptual, fichas con información de los personajes, un traje alternativo para cada héroe, un juego de "trivial" con preguntas de Marvel, un simulador de entrenamiento...

¿Y TÚ CON QUIÉN VAS?

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Como todo grupo de amigos, los superhéroes tienen sus rencillas. Lo que pasa es que cuando se enfadan, en vez de dejar de hablarse, arman una Guerra Civil...



SPIDER-MAN

Vuestro amigo y vecino es uno de los héroes disponibles, y mantiene todos sus poderes: lanzar redes, agilidad, fuerza, sentido arácnido...

■**EL UNIVERSO MARVEL VUELVE A REUNIRSE** para darnos más acción. En este título elegimos entre 24 de nuestros héroes favoritos de la Casa de las Ideas para formar un equipo de cuatro (podemos cambiarlos por otros cuando queramos) con el que arrasamos a todos los enemigos que se nos ponen por delante. Además, los personajes suben de nivel según van combatiendo, y ganan puntos con los que podemos mejorar cualquiera de sus cuatro poderes principales u otras habilidades secundarias. Las mayores novedades en las peleas radican en los Ataques Fusión, en los que dos héroes combinan sus poderes para asestar uno varios golpes devastadores, y en la posibilidad de revivir o curar a personajes caídos utilizando el correspondiente ítem.

→**LA RECIENTE SAGA DE COMICS "GUERRA CIVIL"** sirve como contexto argumental, por lo que llegados a cierto punto del juego tenemos que elegir un bando (a favor o en contra de que el Gobierno tenga registrados a los héroes), y las misiones cambian dependiendo de nuestra elección. Si estamos a favor del registro, contaremos con Iron Man, Mr. Fantástico y Pájaro Cantor, mientras que si nos ponemos en contra estaremos en el bando del Capitán América, Luke Cage y Puño de Hierro. El resto de personajes (Spider-man, Lobezno, Thor...) nos seguirán sea





ALGUNOS "MALOS", como Venom o el Duende Verde, también lucharán a nuestro lado. ¡Pero no os fiéis de ellos!



LOS TRAJES ALTERNATIVOS no aportan poderes nuevos, sino que sólo cambian nuestra apariencia. Aun así, molan.



LOS PODERES de cada personaje están muy bien recreados, y se nota la diferencia entre ellos. ¿Sabéis ya a quién vais a llevar?





FUSIONANDO PODERES

Las Fusiones son ataques muy destructivos que se consiguen combinando los poderes de dos héroes de nuestro equipo. Utilizarlas es fundamental cuando estamos rodeados de enemigos o frente a los jefes finales más duros, así que será mejor que os aprendáis bien los tres tipos de los que disponemos y cuándo usar cada uno de ellos:



LAS DE LIMPIEZA devastan a todos los "malos" de una zona concreta. Tormenta y Spiderman son expertos en ellas.



LAS GUIADAS ponen a dos héroes a recorrer el escenario embistiendo a todo el que encuentren en su camino.



LAS DIRIGIDAS descargan un poderosísimo ataque sobre un punto concreto. Son las mejores para acabar con los jefes finales.

cual sea nuestra elección. Aunque no sigue la historia original fielmente, el desarrollo de los acontecimientos está bien relatado... pero os avisamos que tanto textos como voces vienen en inglés.

Por último, destacamos una de las grandes virtudes del juego, que es la posibilidad de jugar con otros tres amigos (en casa u online), cada uno controlando a un héroe, lo que resulta un aliciente muy divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL UNIVERSO MARVEL,** que está recreado de forma muy fiel. Los fans lo disfrutarán mucho.
- **LA ACCIÓN** no nos deja un momento de respiro. Los combates son masivos y constantes.

lo peor

- **ESTÁ EN INGLÉS,** lo que es un gran inconveniente teniendo en cuenta la gran cantidad de diálogos.
- **TIENE POCA VARIEDAD** más allá de repartir cera. Lo de pelear mola mucho, pero nos puede cansar.

alternativas

Es difícil encontrar un juego cooperativo de superhéroes. Con un desarrollo parecido tenéis **«X-Men Los Orígenes: Lobezno»**, y con un planteamiento más variado, **«Batman Akham Asylum»**. Las sagas de **«Lego»** son algo más ligeras, pero os permiten jugar con un amigo. Para acción cooperativa, bajaos **«Castle Crashers»** (sólo en Xbox 360).

- **GRÁFICOS** Tiene buenos modelos y texturas, y algunos momentos espectaculares, pero no nos llega a sorprender. La cámara es muy lejana. **82**
- **SONIDO** El doblaje está más o menos conseguido, pero viene en inglés... ¡al menos podían haber puesto subtítulos en castellano! **79**
- **DURACIÓN** Completar la aventura lleva unas 13 horas, pero luego querréis jugarla en el otro bando. Además, tiene muchos y jugosos extras. **90**
- **DIVERSIÓN** La mecánica resulta muy entretenida, y aún más si jugáis con amigos. Lo malo es que se os puede hacer un poco repetitiva. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Aunque no destaca en su apartado técnico, su lograda ambientación, su acción frenética y su multijugador harán que os lo paséis pipa con él. Hay pocas novedades con respecto a la entrega anterior, pero la fórmula sigue funcionando. Los aficionados a los cómics de Marvel serán quienes más disfrutarán sus guiños, referencias y extras, pero al resto de los jugones también les gustará. Es una pena que su mecánica termine haciéndose algo repetitiva y que no se hayan molestado en traducirlo.

■ ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

1

2

3


ASÍ ES LA GUERRA (CLON)

A lo largo del juego tenemos la oportunidad de vivir las distintas caras de este conflicto, gracias a sus tres tipos de niveles:

1. CON LOS JEDI nos dedicamos o bien a destrozar droides con el sable láser y la fuerza, o a pegar brincos en secciones plataformeras bastante diferenciadas de las demás. Controlamos a Anakin, Ashoka, Obi-Wan o Mace Windu, entre otros.

2. MANEJANDO A UN SOLDADO CLON disparamos a todo lo que tenga pinta de separatista y resolvemos sencillos puzles. Suelen ser personajes de la serie, como Rex.

3. LOS VEHÍCULOS que pilotamos a lo largo de la aventura (bípedos, motos voladoras, etc.) tienen mucha más potencia de fuego que las armas normales. Estas misiones son bastante frenéticas, ya que no dejamos de machacar enemigos.



LOS PERSONAJES más emblemáticos de la serie están presentes en esta mezcla de combates, tiros y plataformas.





PODEMOS PIRATEAR casi cualquier droide y usarlo contra sus compañeros. Cada tipo tiene habilidades distintas que podemos aprovechar, como disparar o plantar minas.

LOS JEDIS PIERDEN FUERZA

SW THE CLONE WARS: HÉROES DE LA REPÚBLICA

Quién nos iba a decir que algún día acabaríamos jugando aquella guerra que mencionaba Obi-Wan en la primera "Star Wars"...

■ **LA SERIE DE ANIMACIÓN DE LAS GUERRAS CLON** ha resultado ser todo un éxito de audiencia y crítica, hasta el punto de que ya se han estrenado dos temporadas, una película y un juego. Ahora llega «Héroes de la República», un nuevo título que mezcla acción y plataformas.

Sus breves fases pueden ser de dos tipos, dependiendo de si controlamos a un soldado clon o a un jedi, y se caracterizan porque siempre nos acompaña otro personaje, ya sea controlado por la computadora o por un amigo.

→ **LOS NIVELES SON MÁS O MENOS ENTRETENIDOS**, pero no nos han convencido del todo. Las partes de plataformas son imprecisas y frustrantes, en parte por culpa del peculiar posicionamiento de la cámara, pero también porque el sistema de ayuda en los saltos no siempre funciona. Los combates con sable y Fuerza son repetitivos y la posibilidad de piratear droides queda reducida a algo anecdótico. Por otra parte, en las partes de disparos dirigimos nuestro fuego con el stick derecho, y no siempre resulta fiable.

Su apartado gráfico mantiene la estética de la serie, pero está algo desfasado. Sí que destaca su excelente doblaje, a cargo de los mismos actores que pusieron voz en las últimas tres películas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	69
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	70

Valoración LucasArts no ha acertado esta vez con «Héroes de la República». A los más jóvenes y a los fans de la saga les entretendrá, pero al resto le frustrarán sus fallos.

PUNTUACIÓN FINAL 70

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



1



2



3



LOS MONOPLAZAS más famosos del planeta vuelven a las consolas de la mano de Codemasters tras una ausencia de tres temporadas.

A EMULAR EL AÑO MÁS LOCO

Esta temporada, Button y su Brawn GP han roto la hegemonía que en los últimos años habían ostentado Ferrari y McLaren. Ahora nos toca pilotar a nosotros:

1. **LOS PILOTOS, ESCUDERÍAS Y CIRCUITOS** son los de la temporada 2009. Podemos correr únicamente con los pilotos que empezaron la temporada, y se incluyen los circuitos urbanos de Valencia, Abu Dhabi y Singapur.

2. **LA REGLAMENTACIÓN** es la misma que en la realidad, con tres tandas para la calificación o la elección obligatoria de neumáticos blandos y duros.

3. **EL CONTROL** se caracteriza por el tono arcade, pero el coche se vuelve ingobernable si desactivamos el sistema antiderrape.

BÓLIDOS FAMOSOS DE VUELTA A LA PARRILLA

F1 2009

El circo más espectacular no está protagonizado por payasos ni leones, sino por kamikazes del asfalto que vuelan por encima de los 350 km/h. ¡A quemar rueda!



ALONSO →

El piloto ovetense por fin cumplirá su sueño de pilotar un Ferrari en 2010. En este juego hay que conformarse con tenerlo a bordo del R-29.

■ **LA COMPETICIÓN DE MOTOR MÁS IMPORTANTE** del mundo echó el telón hace apenas un mes, y ahora nos llega la oportunidad de emular lo que se ha visto en la temporada más estrambótica del "Gran Circo" en los últimos años.

Tras varios años de ausencia (la última entrega fue la de PS3 en 2007), la licencia de la F1 regresa al mundillo videojueguil de la mano de Codemasters, experta en este tipo de juegos (es la autora de la saga «Colin McRae»).

Lo que nos han preparado en Wii y PSP (el año que viene llegarán las versiones de PS3 y Xbox 360) es un arcade cuyo máximo atractivo es su potente licencia, con las escuderías y circuitos del último Mundial, lo que nos permite emular a Fernando Alonso. Lo malo es que fallan algunos detalles, como la fidelidad respecto a qué equipos llevan Kers en la realidad, o que nos saquen bandera azul mientras estamos en vuelta lanzada en la sesión de clasificación.

→ **LOS MODOS DE JUEGO SON BASTANTE TÍPICOS:** Campeonato, Contrarreloj y Desafíos, a los que se añade un buen modo Trayectoria, pero no existe un modo online, y ni siquiera presenciamos repeticiones tras cada carrera.

A nivel gráfico el juego de Wii es calcado al de PSP. Los circuitos y los monoplazas son bastante fieles a los reales, pero el acabado





EL KERS permite usar un turbo durante algunos segundos y se recarga al pasar por la línea de meta en cada vuelta.



EL SISTEMA DE DAÑOS existe, pero los monoplazas no se destruyen, ya que ni las ruedas llegan a desprenderse.



EL CONTROL EN Wii permite combinar Wiimote y Nunchako o únicamente usar el Wiimote, aunque este último resulta algo impreciso.





DENTRO DEL PADDOCK

Los modos de juego de este «F1 2009» giran en torno a carreras como las de siempre, pero con el aliciente de algunos desafíos y trofeos que vamos desbloqueando:



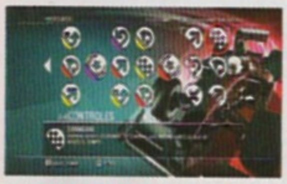
LA TRAYECTORIA nos pone en la piel de un novato al que hay que ascender hasta lo más alto.



EL CAMPEONATO permite elegir a cualquier piloto para correr un Mundial de 17 carreras en total.



EN LA CONTRARRELOJ se busca el mejor tiempo de vuelta posible en cualquier circuito.



LOS DESAFÍOS ascienden a un total de 70 y resultan de lo más variado y entretenido del juego.

está algo descuidado y, de cuando en cuando, hay algún tirón. La IA de los rivales es otro problema debido a su descompensación (en las rectas podemos quitarles las pegatinas a los rivales). Además, el control es algo "superficial" en ambas consolas, aunque en Wii contamos con el periférico para simular un volante. No estamos ante un mal juego, pero Codemasters podría haber mimado un poco más la licencia. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA LICENCIA DE LA F1,** con todos sus pilotos y circuitos, siempre es un aspecto que se agradece.
- **LOS DESAFÍOS** le dan algo de variedad al juego frente a la monotonía del resto de modos.

lo peor

- **NO TIENE MODO ONLINE,** y la inteligencia de los rivales nos parece algo descompensada.
- **CORRER CON ALONSO EN RENAULT,** cuando en dos meses va a estar a bordo de un Ferrari.

alternativas

En Wii la velocidad no es un género muy pródigo, pero si os gustan las carreras, dos juegos más que aceptables son «Excite Truck» y «Need for Speed Carbono». Si lo que queréis es velocidad y humor a raudales, entonces apostad por el espectacular «Mario Kart». En PSP, la alternativa indiscutible es «Gran Turismo».

GRÁFICOS Los coches y los circuitos son reconocibles, pero están llenos de bordes de sierra, a lo que hay que añadir algunos tirones molestos. **78**

SONIDO Los comentarios del box están en español, aunque escasean, igual que la melodía del menú. Los efectos cumplen, pero no destacan. **73**

DURACIÓN Los modos de juego son escasos y poco variados, y no hay online. Pero si sois fans de la F1 os picaréis en cada circuito. **77**

DIVERSIÓN La licencia de la F1 ayuda a que el juego tenga algo de glamour, pero el control, igual que las carreras, no ofrece gran cosa. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

Este juego cuenta con el atractivo de la licencia de la Fórmula 1, que llevaba demasiado tiempo ausente de las consolas, pero su tirón no logra salvar un conjunto que a corto-medio plazo se acaba haciendo muy repetitivo y poco profundo, tanto en Wii como en PSP. Y eso sin contar la más que discutible fecha de salida. ¿Se imagina alguien que se lance un «FIFA» cuando ya haya terminado la Liga y con Cristiano Ronaldo todavía en el Manchester? En definitiva, una alternativa que se quedará para los muy fans de la Fórmula 1.

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16







VENGANZAS Y COMPLOTS

Un atlas que marca una ruta occidental a Oriente, relacionado con los Borgia, llevará a Ezio a España:

1. **LOS TEMPLARIOS** siguen activos en la sombra, y conspirando en el Reino de Castilla, como descubrirá Ezio.
2. **USANDO EL SIGILO** debe obtener información de algunos personajes, y asesinar a otros... o ambas cosas.
3. **VELOCIDAD Y AGILIDAD** serán vitales para buscar rutas sin guardias, y huir luego.



LA ESPAÑA MEDIEVAL es el escenario donde se desarrolla esta nueva aventura de Ezio, que tiene un estilo de juego más directo.

INTRIGAS CASTELLANAS

ASSASSIN'S CREED DISCOVERY

Ezio Auditore de Firenze es el nombre. El Renacimiento es su época, y nuestra portátil, un mundo con sus propias reglas.



EZIO → El nuevo personaje de la serie, descendiente de Altair, actúa en la época del Renacimiento.

■ DE VENECIA AL CORAZÓN DE LA ESPAÑA MEDIEVAL. La versión para DS de «Assassin´s Creed II» no es una adaptación tal cual de sus hermanas mayores, ni en el argumento, ni en lo jugable. Este cartucho nos plantea una historia paralela, aunque protagonizada por el mismo personaje, Ezio Auditore, que debe desentrañar una conspiración templaria en plena época del Renacimiento. Esta misión, que nos lleva al Reino de Castilla y a la Granada nazarí, no guarda relación directa con la historia que podemos vivir en PS3 y Xbox 360, pero resulta igual de atractiva.

→ EL APARTADO JUGABLE MARCA LAS DISTANCIAS. «Discovery» es una especie de arcade de plataformas con elementos de sigilo y combate. Ezio se mueve por varias ciudades (Venecia, Barcelona, Zaragoza, Granada), saltando de tejado en tejado, trepando por las paredes y usando mástiles de banderas para balancearse. Todo ello mientras localiza los objetivos de sus misiones y despacha a los guardias enemigos. Casi como





LAS MISIONES pueden ser de tres tipos: sigilo, huida y normal, cada una centrada en un aspecto del juego



BARRILES O CARROS DE HENO son lugares donde podemos escondernos de los guardias antes de atacar sigilosamente.



LOS CARTELES están en varios puntos de cada escenario. Coleccionándolos, aumentamos la sincronización.

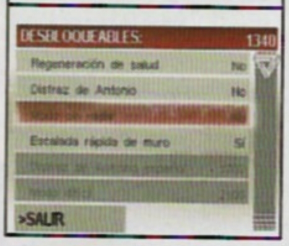
LOS EXTRAS DE LA ORDEN

No todo en «Discovery» es salto, carrera, asesinato y combate. También encontramos algunos extras destacables:



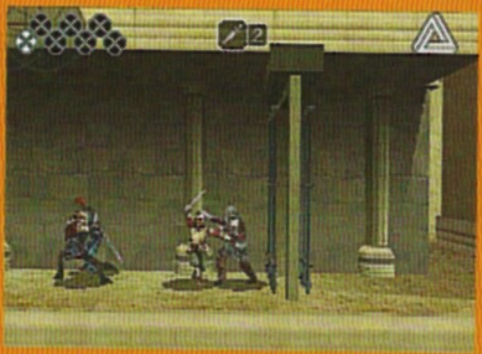
LOS CARTELES DE BÚSQUEDA pueden personalizarse si se dispone de una Nintendo DSi.





EL MENÚ DE EXTRAS ofrece opciones desbloqueables, como modos extra o disfraces de Ezio.

EZIO ENTRA EN COMBATE



LOS COMBATES tienen una mecánica bastante rígida: todo se basa en parar los golpes del rival y contraatacar.



AL CONTRAATACAR saltan unas secuencias automáticas. Son variadas, pero nosotros no decidimos el movimiento.

si fuera un juego de «Sonic», la velocidad, la coordinación y los reflejos aquí son importantes.

Otras misiones se basan en la ejecución de enemigos relevantes para la trama, y en ellas el sigilo es vital: con un botón caminamos con cautela, y podemos mover la cámara para anticipar la posición de los centinelas. Sin embargo, el sistema de combate es limitado y la escasa dificultad general hace que resulte muy corto.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **OFRECE UNA MECÁNICA DISTINTA**, basada en los reflejos, para una consola distinta.
- **UNA JUGABILIDAD RÁPIDA Y DIRECTA**, que promueve las sesiones de juego cortas.

lo peor

- **SE HACE MUY CORTO**, en comparación con las aventuras que vivimos en las versiones mayores.
- **LAS OPCIONES DE COMBATE** parecen algo limitadas, con poca profundidad y variedad de acciones.

alternativas

Dentro de la misma serie, las opciones más actuales están claras: **«Assasin´s Creed II»** para PS3 o 360 para vivir toda la historia de Ezio, o **«Assasin´s Creed Bloodlines»**, en PSP, para volver a jugar con Altair. En cuanto a juegos del mismo tipo, **«Prince of Persia: el Rey Destronado»** ofrece un buen equilibrio entre combate y acrobacia.

- **GRÁFICOS** No os van a deslumbrar, ni mucho menos, aunque son funcionales, y las secuencias de asesinato están algo más trabajadas. **75**
- **SONIDO** No está doblado al castellano, aunque la versión original muestra el cuidado puesto en los diálogos. Por lo demás, correcto. **72**
- **DURACIÓN** Resulta bastante fácil, así que podéis llegar al final en una tarde de juego bien aprovechada. Es, sin duda, su mayor lastre. **70**
- **DIVERSIÓN** Cuando los niveles ofrecen realmente un desafío, tanto para moverse rápido como para ser sigiloso, el juego despunta. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

Nos gusta que «Assassin´s Creed II: Discovery» intente ser un juego diferente dentro de la serie, gracias a su mecánica directa, arcade y plataformera, y su distribución hábil de los distintos tipos de misiones, cada uno haciendo hincapié en un aspecto distinto del juego. Sin embargo, al principio resulta tal vez demasiado sencillo, y no cobra fuerza realmente hasta que los escenarios se complican. Con todo, y pese a un sistema de combate excesivamente simple, «Discovery» es un buen entretenimiento portátil.

■ MUSICAL ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (Textos) ■ 59,95 € ■ YA DISPONIBLE ■ 12



HASTA CUATRO JUGADORES pueden formar una banda, cada uno con el instrumento de su elección.

CUANDO HACES POP YA NO HAY STOP

BAND HERO



La serie que inició la fiebre musical cambia de piel y explora nuevos géneros algo menos rockeros.

■ **TRAS UN RATO A LOS INSTRUMENTOS** de «Band Hero» se comprueba pronto que la jugabilidad es exactamente la misma que en el reciente «Guitar Hero 5»: desde la mecánica ya clásica de la serie (notas de colores cayendo sobre una pista y botones de guitarra o parches de batería a juego que tocar al tiempo), hasta las opciones que traía aquél. Por ejemplo, la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores con diferentes instrumentos o el mismo, opciones para unirse o dejar una partida (es decir, canción) en cualquier momento y un modo carrera algo venido a menos (se desbloquean escenarios por acumulación de las estrellas con que se puntúa cada actuación). Aunque destaca la inclusión acertadísima de los retos: objetivos que conseguir en cada tema por un instrumento o la banda al completo, que van desde clavar pasajes concretos a tocar un número mínimo de notas (tocando hacia arriba), y que otorgan estrellas extra.

→**LLAMAN LA ATENCIÓN** los tonos rosas, violetas y celestes que inundan los diferentes escenarios en que tocamos las 65 canciones del juego, y el estilo de los personajes de «Guitar Hero» que también están disponibles aquí: mismos nombres (Johnny Napalm y compañía), pero con peinados de portada de revista. Está todo ahí. Incluso el GHStudio en que crear nuestras propias pistas, pero con un repertorio más enfocado a la lista de éxitos de la radio: desde Duran Duran a Hilary Duff, pa-

1


2


3


TÓCALA OTRA VEZ, NAPALM

«Band Hero» incluye el obligatorio modo Carrera, que nos permite desbloquear escenarios y canciones:

1. **TU BANDA** en este caso es un grupo genérico -aunque puedas crear tu propio rockero- cuyos avances seguiremos a través de secuencias animadas entre escenario y escenario.
2. **LAS ESTRELLAS** con que se puntúa cada actuación son las que nos permitirán abrir nuevos sitios y sus respectivos repertorios. Cada uno exige un mínimo de estrellas totales.
3. **LOS RETOS** son acciones que un instrumento en concreto (o incluso toda la banda) debe cumplir para obtener estrellas extra que se acumulan en ese total, y nos permitirán avanzar entre escenarios más rápidamente.

TAYLOR SWIFT →

La joven estrella del country pop es uno de los personajes desbloqueables y jubables de «Band Hero», junto a Adam Levine o Gwen Stefani.





UN MARCADOR situado a la izquierda indica el progreso en el reto que estemos intentando lograr en cada tema.



EL BAJO en «Band Hero» también incluye esa sexta nota extra que se toca sin pulsar ningún botón de traste.



EL JUEGO también incluye el ya clásico modo competitivo de «Guitar Hero». Y la sección de Lecciones.

AFILA LOS DEDOS

Porque no todo en «Band Hero» termina, ni mucho menos, en el modo Carrera... ¡por supuesto! El juego viene cargadito con los mismos extras que «Guitar Hero 5».



CREAR TU ROCKERO es posible en el completísimo editor de del juego. Hazlo a tu medida.



LAS CANCIONES también pueden tocarse fuera del modo carrera, faltaría más.



LOS CREATIVOS podrán crear sus propias pistas en GHStudio, y luego compartirlas.



GHTUNES permite pre-escuchar las canciones que bajemos o creemos antes de manipularlas.

INSTRUMENTOS DE AUTÉNTICO LUJO



LA GUITARRA Y LA BATERÍA con que se podrá adquirir «Band Hero» incluyen algunas novedades interesantes. La primera, por ejemplo, que los colores de slide táctil están en la parte superior del mástil, para una mejor visualización. Y la batería, por su parte, presenta un nuevo diseño para los platillos, más estables, y una base también retocada para que el pedal apoye mejor, y con soporte para un segundo pedal para el modo Experto».

sando por Ben Harper, Maroon Five, Evanescence o Nelly Furtado. Síntoma, todo, de la nueva dirección que busca «Band Hero»: un público más dedicado al pop, que se siente más a gusto con la melodía pegadiza que con el solo de guitarra mastodóntico. Un movimiento que parece acertado. Solo echamos en falta que «Band Hero» no haya nacido con más personalidad propia, más allá de la cosmética.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **TODA LA JUGABILIDAD DE «GUITAR HERO»,** enfocada a nuevos públicos algo más poperos.

■ **EL BAJO COBRA MÁS PROTAGONISMO,** precisamente por el nuevo estilo del repertorio.

lo peor

■ **NO APORTA NADA** a un género ya algo saturado, más allá de un nuevo repertorio de canciones.

■ **EL MODO CARRERA** resulta poco estimulante, con poco que hacer más que tocar canciones en orden.

alternativas

«Guitar Hero 5» es la alternativa más evidente a «Band Hero», por todas sus semejanzas jugables. Aunque para repertorios variados y con guiños al pop, siempre podríamos acercarnos a algún «Guitar Hero» anterior o a «Rock Band 2», cuyo modo carrera es mucho más estimulante y completo que el de «Band Hero».

■ **GRÁFICOS** Si uno aprecia tanto los colores del juego como el rediseño de sus personajes, «Band Hero» entrará también bien por los ojos. **80**

■ **SONIDO** Obviamente, por donde primero debe entrar el juego es por los oídos. Buen repertorio, para el aficionado a la actualidad musical. **90**

■ **DURACIÓN** Siempre es complejo hablar de duración en estos juegos. Aunque completamente rejugable, claro, el modo Carrera se hace corto. **80**

■ **DIVERSIÓN** Aunque los guitarristas tendrán menos estímulos que bajistas, cantantes y baterías, el conjunto resulta equilibrado. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

«Band Hero» es tan divertido como cualquier «Guitar Hero», siempre que a uno le gusten las canciones que incluye. Aún diríamos más: para bajistas y cantantes de salón, «Band Hero» puede suponer un gran desafío. Pero salta a la vista que «Band Hero» no nace como un juego realmente independiente, sino como un rediseño para llegar a un público diferente. Algo no necesariamente malo, todo sea dicho: el rockero verá su feudo («Guitar Hero») inmaculado, y el popero tendrá donde, por fin, poder tocar su música favorita.

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





XBOX 360
RISEN

■ ROL ■ DEEP SILVER ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ 16

LAS RUINAS DE UNA CIVILIZACIÓN EXTINTA se han levantado sobre la isla de Faranga. Tras lograr un arma para hacer frente a las criaturas salvajes que la pueblan, tenemos libertad absoluta para campar por ese mundo de fantasía. Pronto nos vemos inmersos en una guerra entre los inquisidores, que saquean las ruinas en busca de riquezas, y los que se resisten a ellos. Podemos ayudar a quien más nos interese, lo que nos acercará a cada una de las facciones.

Esta libertad de acción es la seña de identidad del juego, pero el principal inconveniente llega con los combates, porque nos limitamos a "aporrear" los botones mientras unas animaciones robóticas intentan hacernos creer que estamos luchando. Además, el motor gráfico parece anticuado, las texturas carecen de resolución y los modelos de los personajes se repiten y tienen un aspecto muy "cuadradote".

valoración Apunta muchas posibilidades, pero el flojo apartado técnico y los aburridos combates echan a perder su gran potencial. **74**

Xbox 360 | SECTION 8

■ SHOOT'EM UP ■ SOUTHPEAK ■ 1 - 32 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 50 € ■ 16

Como miembros de un escuadrón intergaláctico, protagonizamos escaramuzas espaciales en este juego de disparos, orientado principalmente al multijugador. Su desarrollo resulta estándar, y lo único novedoso es que podemos correr y saltar más de lo normal.



valoración Con amigos es entretenido, pero no aporta nada nuevo, y el doblaje al castellano deja mucho que desear. **70**

DS | DJ STAR

■ MUSICAL ■ DEEP SILVER ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 24,99 € ■ 12

Emular la carrera de un DJ desde sus inicios es posible gracias a esta mesa de mezclas. El modo Carrera cuenta con 14 retos por diversas discotecas en los que hay que mezclar siempre dos temas musicales, algunos tan conocidos como Calabria e Infinity.



valoración La mesa de mezclas resulta bastante sosa y no aprovecha a fondo las capacidades de la pantalla táctil de DS. **65**

PS3 - 360 | FAIRYTALE FIGHTS

■ AVENTURA ■ PLAYLOGIC ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ 16

Algunos personajes de cuento, como Caperucita y el Rey desnudo, protagonizan esta aventura plagada de golpes sangrientos y mucha dosis de humor. En medio de la mezcla de plataformas y acción, podemos usar desde sierras y hachas hasta alicates y peces espada como arma.



valoración El concepto es muy original y el control está bien implementado, pero su diseño es casi el típico de juego descargable. **77**

DS | METROPOLIS CRIMES

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 12

Red Johnson es un detective que deberá usar su astucia para resolver diversos crímenes mediante los interrogatorios y el uso del stylus. Cada caso se salda con una puntuación para el ranking según nuestra rapidez e intuición, algo que invita a rejugar cada misión.



valoración El juego es bastante "apañado", pero su género está muy visto en DS y ya cuenta con joyas que están por encima de él. **72**

PS3 - Xbox 360 | WET

■ ACCIÓN ■ BETHESDA ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ 18

Los disparos y el uso de una espada constituyen la base de esta aventura llena de sangre y balas ralentizadas al estilo Tarantino. La acción es una constante, lo cual se agradece, pero la duración del juego se hace algo escasa, a lo que hay que añadir un apartado gráfico algo mediocre.



valoración El tiempo bala y la acción son dos buenas ideas, pero la aventura es corta y gráficamente no es ninguna maravilla. **73**

Wii | TOY STORY MANIA!

■ VARIOS ■ DISNEY ■ 1 - 4 JUGADORES
■ INGLÉS ■ N.D. ■ 3

Una de las sagas más famosas de la factoría Disney vuelve con un juego que mezcla diversos minijuegos inspirados en las típicas atracciones de feria, como lanzar aros, mostrar la fuerza con un martillo o el tiro al pato. La variedad es poca y, pese al multijugador, resulta muy simplista.



valoración Los minijuegos casi podrían ser un mero extra de cualquier juego mínimamente potable. Sólo para los más pequeños. **60**

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

Wii | ESCUELA DE CAMPEONES

■ FÚTBOL ■ UBISOFT ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 3

Nos apuntamos a la escuela de Pelé, donde todos tienen poderes, no hay líneas de fuera, y los rivales son Prince of Persia, Sam Fisher, y otras estrellas de Ubisoft. Se chuta usando un puntero... con el mismo stick con el que te mueves, y la cámara es un despropósito.



valoración A pesar de su original y completo modo historia, visualmente es muy flojo, y el sistema de juego es frustrante. **64**

Xbox 360 | CAZAFANTASMAS

■ AVENTURA ■ ATARI ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ 12

Con varios meses de retraso respecto a la versión de PS3, llegan los Cazafantasmas con una aventura en la que acompañamos al famoso cuarteto de cine. Con ayuda del rayo de protones debemos debilitar a los fantasmas para luego poder capturarlos con la trampa de rigor.



valoración La aventura es muy entretenida, aunque dura poco. Gráficamente raya a un buen nivel y es un buen homenaje a la saga. **83**

Wii | NEED FOR SPEED NITRO

■ VELOCIDAD ■ EA GAMES ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 3

Tras las tres mediocres versiones de los años anteriores, EA se ha decidido a dar un giro hacia el arcade más tuning. El resultado es el mejor «NFS» de Wii, tanto en gráficos como en modos, pero el control sigue fallando, y la física de los coches es algo desesperante.



valoración 8 pruebas, 5 ciudades (¡sale Madrid!), 4 jugadores a pantalla partida, y tunning a tope. Lástima que falle la conducción. **77**

Wii | RABBIDS MI CAAASA!!!

■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 7

Empujando un carrito de la compra (con el stick), tenemos que coleccionar todos los objetos que veamos a nuestro paso, sobre todo basura, para construir una escalera que devuelva a los Rabbids a la Luna. 30 niveles repletos de enemigos, puzles y mucho humor



valoración Técnicamente va muy "justito", pero resulta entretenido y engancha lo suyo para terminar los niveles al 100%. **76**

XBOX 360

TROPICO 3

■ ESTRATEGIA ■ KALYPSO ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 16

■ **CONVERTIRNOS EN UN DICTADOR** caribeño en plena Guerra Fría es la original premisa de este juego, sin duda un planteamiento ideal para un juego de estrategia. Con un marcado sentido del humor, nuestra labor consistirá en tareas como construir edificios u otro tipo de instalaciones, emitir decretos, rechazar los posibles golpes de estado o manejar al ejército cuando sea necesario... mientras tratamos de engordar nuestras secretas cuentas bancarias en Suiza.

→ **PODEMOS CREAR AL JEFE DE ESTADO** a nuestro gusto gracias al completo editor, no solo físicamente, sino también eligiendo ideología y rasgos de su personalidad. En general ofrece muchas posibilidades y se deja jugar sin problemas (el interfaz es impecable), y además técnicamente cumple. Como buen juego de estrategia no es apto para todo el mundo, pero a los aficionados al género les puede hacer pasar muy buenos ratos.

NUESTRO VEREDICTO

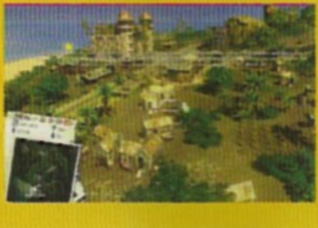
GRÁFICOS	77
SONIDO	83
DURACIÓN	82
DIVERSIÓN	76

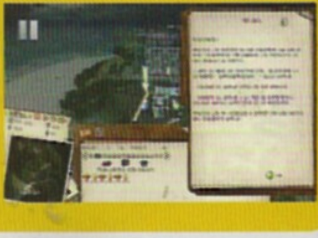
Valoración Es un juego de estrategia clásico, pero sus numerosas opciones y su humorística ambientación lo hacen tan entretenido como variado. Recomendable.

PUNTUACIÓN FINAL 84



LAS MULTILPES TAREAS que debemos realizar van desde construir edificios hasta gestionar toda la economía y la labor del ejército en el país.





TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, criticas o esperados a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Los mejores*
- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Assassin´s Creed II
PS3 - XBOX 360

! POSICIÓN ANTERIOR: – | MESES EN LISTA: 1



Nuestras primeras incursiones por la Italia renacentista no han podido ser más emocionantes. ¡Qué grande es Ezio!

2 Uncharted 2
PLAYSTATION 3

↓ POSICIÓN ANTERIOR: 1 | MESES EN LISTA: 2



Tras acabarnos a fondo la aventura y disfrutar a tope del modo Online, la secuela de "Uncharted" nos ha cautivado.

3 Call Of Duty MW 2
PS3 - XBOX 360

! POSICIÓN ANTERIOR: – | MESES EN LISTA: 1



Parecía difícil, pero esta secuela ha superado a su predecesor y se ha ganado un merecido tercer puesto.

4 FIFA 10
PS3 - XBOX 360

↓ POSICIÓN ANTERIOR: 3 | MESES EN LISTA: 3



La llegada de nuevos títulos ha hecho que le dediquemos menos tiempo al fútbol... pero siempre cae algún partido.

5 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

↑ POSICIÓN ANTERIOR: 7 | MESES EN LISTA: 18



A este paso seguro que nos jubilamos antes nosotros que Solid Snake, que lleva ya un año y medio en nuestra lista.

6 Fallout 3
PS3 - XBOX 360

↑ POSICIÓN ANTERIOR: 10 | MESES EN LISTA: 4



Por más que jugamos, no podemos dejar de alucinar con el enorme mundo de este genial juego de rol. Una pasada.

7 Resident Evil 5
PS3 - XBOX 360

↓ POSICIÓN ANTERIOR: 4 | MESES EN LISTA: 10



Un clásico de la lista al que le está costando aguantar el tipo ante la llegada de nuevos juegos. ¡Ánimo Chris!

8 Street Fighter IV
PS3- XBOX 360

↑ POSICIÓN ANTERIOR: 9 | MESES EN LISTA: 10



El "intratable" Dani sigue perfeccionando su técnica sin parar. Como siga así nadie va a querer luchar contra él.

9 Profesor Layton 2
NINTENDO DS

R POSICIÓN ANTERIOR: – | MESES EN LISTA: 1



Ahora que se avecinan reuniones familiares, nunca se nos olvida meter en el abrigo una DS con este genial juego...

10 Batman Arkham Asylum
PS3 - XBOX 360

↓ POSICIÓN ANTERIOR: 8 | MESES EN LISTA: 3



Tras perder una posición el pasado mes, Batman se sitúa en la cola de la lista. ¿Aguantará mucho tiempo más?

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	Uncharted 2	PS3
2	Assassin´s Creed II	PS3
3	FIFA 10	XBOX 360
4	Wii Fit Plus	Wii
5	Profesor Layton 2	NDS
6	Metal Gear Solid 4	PS3
7	Singstar	PS3
8	Lips	XBOX 360
9	Lego Rock Band	XB 360
10	Virtua Tennis 09	XB 360



Javier Abad

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Assassin´s Creed 2	PS3
3	FIFA 10	XBOX 360
4	Uncharted 2	PS3
5	Resident Evil 5	PS3
6	Wii Sports Resort	Wii
7	Batman Arkham...	PS3
8	Profesor Layton 2	NDS
9	Gears of War 2	XB 360
10	New Super Mario	Wii



David Martínez

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Uncharted 2	PS3
4	Gran Turismo	PSP
5	GTA IV	XBOX 360
6	Assassin´s Creed II	PS3
7	Resident Evil 5	PS3
8	Batman Arkham...	PS3
9	Ninja Gaiden S2	PS3
10	Fallout 3	XBOX 360



Daniel Quesada

1	Street Fighter IV	XB 360
2	Fallout 3	XBOX 360
3	Halo 3: ODST	XBOX 360
4	Little Big Planet	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Bioshock	PS3
7	Assassin´s Creed II	PS3
8	Super Mario Galaxy	Wii
9	Dead Space	PS3
10	Call of Duty MW2	XB 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 God of War III
PS3

La vuelta del Dios de la Guerra está cada día más cerca, y está claro que vosotros lo tenéis muy presente, puesto que ha recibido un auténtico aluvión de votos este mes.



2 Assassin´s Creed II
PS3 - XBOX 360

Cuando tengáis este número de la revista en vuestras manos seguro que ya estáis disfrutando de la épica aventura de Ezio. Mola, ¿eh?



3 Bioshock 2
PS3 - XBOX 360

Con cada nuevo detalle que se conoce de la secuela del genial shooter aumentan nuestras ganas de "pillarlo por banda". Tranquilos, que ya queda menos.



4 Final Fantasy XIII
PS3 - XBOX 360

Ya sabemos que lo tendremos en marzo. Estamos seguros de que la decimotercera entrega de esta mítica saga de rol nos va a dejar alucinados.



5 Dead Rising 2
PS3 - XBOX 360

Ahora que se acercan las compras navideñas, seguro que cada vez que vayáis a un centro comercial os acordáis de las particulares luchas contra zombis de este juego.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

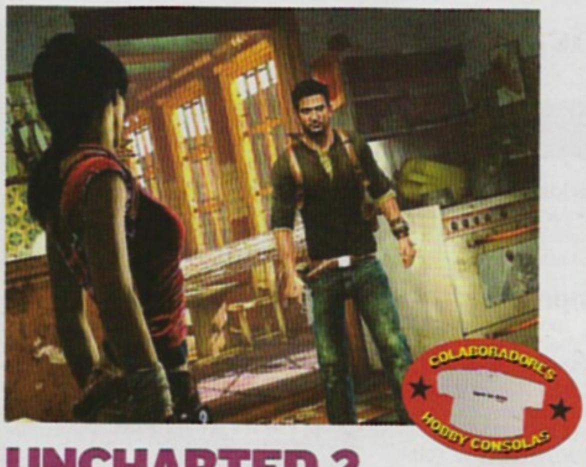
LOS 5 MEJORES JUEGO



1 Guitar Hero WT

Desde luego, hay pocas experiencias tan "cachondas" como sacar los instrumentos de este juego después de una agradable cena y poner a toda nuestra familia a emular a Metallica o a Bon Jovi... ¡y con la abuela a la batería, por supuesto! Diversión asegurada.

VUESTRAS CRÍTICAS



UNCHARTED 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 218) fue de 94. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Una aventura inolvidable



José Vizcaíno (Punta Umbría)

He vivido una gran historia con unos personajes que no olvidaré en años, unos paisajes impresionantes y decenas de momentos épicos. He sufrido y me he enamorado a la vez de esta saga. Y es que si «Uncharted» fue un juegazo, su secuela lo supera en todo. Todo el mundo debería probar esta aventura.

VALORACIÓN: 98

@ Un cúmulo de virtudes

Javier Díaz Varela

«Uncharted 2» ha conseguido superar mis expectativas, a pesar de tenerlo en muy alta estima incluso antes de salir. Sin ser muy innovador lo tiene todo: gráficos de infarto, guión perfecto, jugabilidad... En fin, en un espacio tan breve me quedo demasiado corto como para decir todas las maravillas que posee.

VALORACIÓN: 98

@ Todo un "juegazo"

Ángel Álvarez Larrondo

Sólo hay una palabra para describir a este juego: "juegazo". Desde el primer minuto de juego hasta la escena final te tiene enganchado. Además, el modo multijugador es lo mejor que he visto desde «COD 4»... y todo esto con unos gráficos inmejorables, y los trofeos, que no puedes parar hasta conseguirlos todos.

VALORACIÓN: 99

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
CALL OF DUTY MW 2
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Uncharted 2 — PLAYSTATION 3
Posición anterior: - | Meses en lista: 1



La nueva aventura de Nathan drake entra pisando fuerte y se coloca en el primer puesto de vuestros favoritos.

2 Resident Evil 5 — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 4 | Meses en lista: 7



La quinta entrega de esta terrorífica saga pega un acelerón y gana 2 posiciones este mes. ¡Hay "Resident" para rato!

3 Metal Gear Solid 4 — PLAYSTATION 3
Posición anterior: 7 | Meses en lista: 17



Otro que tal baila... cuando parecía que Snake perdía terreno, se recupera nada menos que hasta el tercer puesto.

4 Dead Space — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 8 | Meses en lista: 4



En un mes marcado por las remontadas, esta genial aventura de terror salta de la octava a la cuarta posición.

5 Fallout 3 — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 2 | Meses en lista: 4



Al contrario que los anteriores juegos, la tercera entrega de "Fallout" pierde apoyo y nada menos que tres posiciones.

6 GTA IV — PS3 - XBOX 360
R | Posición anterior: - | Meses en lista: 1



Tras desparecer de la lista, Nico Belic vuelve con mucha fuerza. ¿Tendrán algo que ver los episodios descargables?

7 Gears of War 2 — XBOX 360
Posición anterior: 6 | Meses en lista: 2



Los soldados de "Gears of Wars" pierden una posición este mes. Poca cosa para unos tíos tan bestias.

8 FIFA 10 — PS3- XBOX 360
Posición anterior: 1 | Meses en lista: 2



La afición deja un poco de lado a su equipo este mes y estos partidos pasan de la cabeza de la tabla al octavo puesto.

9 Batman Arkham Asylum — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: - | Meses en lista: 1



Este es -sin duda- uno de los mejores juegos que ha protagonizado Batman. Y vosotros sabéis reconocerlo.

10 Bioshock — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 3 | Meses en lista: 2



Los intensos combates de este shooter "hacen agues" y caen hasta la última posición de vuestra lista. ¿Resurgirán?

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Tekken 6		Pro Evolution Soccer 2010	
HC	Sin grandes cambios, ofrece todo lo que ha hecho grande a esta saga.	94	Ofrece simulación muy realista, pero tiene detalles que no nos convencen.	89
Famitsu (Japón)	El estilo de siempre con muchas posibilidades. Podría ser mejor.	83	El juego es más fluido y libre, y el modo "Sé una Leyenda" se sale.	90
Gamespot (EEUU)	Sus personajes, modos y estilo le convierten en un "peso pesado"...	85	Mejora algunos aspectos del anterior, pero no está a la altura.	65
Xbox Magazine (UK)	Con pandas gigantes y tipos duros, es el juego de lucha más completo.	90	Un gran juego de fútbol que no ha "evolucionado" demasiado.	80

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón •Gamespot : Web EEUU •Official Xbox Magazine: Revista UK

PARA LIAR LA FIESTA NAVIDEÑA





PS3 - Xbox 360

2 DJ Hero
Por supuesto, después de nuestro "concierto", nada como marcarnos una buena sesión para poner el salón al rojo vivo.



Wii

3 Wii Sports Res.
Tras la fiesta, toca "quemar" los excesos. Y qué mejor forma que practicando estos deportes tan divertidos.



Xbox 360 - PS3

4 Lips - Singstar
Ya en mejor estado, toca seguir con los "piques" familiares y sacar los micros para darlo todo en el escenario.



PS3 - Xbox 360

5 Buzz - Scene it
Para terminar la jornada y descansar de tanta marcha, lo mejor es acoplarse en el sofá y participar en un concurso.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

(!) NUEVO (€) PRECIO REDUCIDO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción — Puntuación
1 GTA IV (€) 97
2 Metal Gear Solid 4 (€) 96
3 Resident Evil 5 96
4 Assassin´s Creed II (!) 95
4 Uncharted 2 94
5 Dead Space 94

Fútbol — Puntuación
1 FIFA 10 93
2 Pro Evolution 2010 89
3 FIFA 09 / PES 2009 (€) --

Shoot'em up — Puntuación
1 Call of Duty MW 2 (!) 96
2 Call of Duty 4 94
3 Resistance 2 94

Plataformas — Puntuación
1 Little Big Planet (€) 95
2 Spyro La fuerza del... (€) 81
3 Sonic the Hedgehog 68

Velocidad — Puntuación
1 Midnight Club L.A. (€) 92
2 Race Driver GRID 92
3 Motorstorm Pacific R. 91

Rol — Puntuación
1 Fallout 3 94
2 Oblivion (€) 93
3 Dragon Age Origins (!) 90

Lucha — Puntuación
1 Street Fighter IV 94
2 Tekken 6 94
3 Soul Calibur IV (€) 93

Estrategia — Puntuación
1 Civilization Revol. (€) 89
2 C. & C: Red Alert 3 87
3 Valkyria Chronicles 86

Deportivos — Puntuación
1 NBA 2K10 93
2 Top Spin 3 (€) 92
3 NBA 2K9 (€) 92

Varios — Puntuación
1 Guitar Hero World Tour 94
2 Rock Band 2 94
3 Singstar (Vol. 1) 88

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN´S CREED II
- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- GTA IV
- GUITAR HERO W. TOUR
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV
- UNCHARTED 2

El juego del mes



ASSASSIN´S CREED II

Este mes lo vais a tener muy complicado: por un lado tenéis la espectacular aventura de Ezio y por el otro los intensos combates de «Modern Warfare 2». Nosotros os recomendados que -si podéis- os hagáis con ambos juegos.

Wii



Aventura/Acción — Puntuación
1 Zelda Twilight Pr. 95
2 Metroid Prime Trilogy 95
3 Resident Evil 4 (€) 90
4 Madworld 90
5 Okami 90
6 Zack & Wiki (€) 88

Fútbol — Puntuación
1 Pro Evolution 2009 (€) 91
2 Pro Evolution 2010 (!) 88
3 Pro Evolution 2008 (€) 85

Shoot'em up — Puntuación
1 Call of Duty WAW 90
2 The Conduit 90
3 Call of Duty 3 (€) 88

Plataformas — Puntuación
1 Super Mario Galaxy 97
2 New Super Mario B. (!) 94
3 Crash: L. de Titanes (€) 90

Velocidad — Puntuación
1 Mario Kart 91
2 Excite Truck 82
3 NFS Carbono (€) 80

Rol — Puntuación
1 Little King´s Story 90
2 FFCC Echoes of Time 76
3 D. Quest Swords (€) 71

Lucha — Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl 94
2 Dragon Ball BT 3 90
3 Smackdown 2010 90

Estrategia — Puntuación
1 Pikmin 2 (€) 91
2 Pikmin (€) 90
3 Anno: Crea un... 84

Deportivos — Puntuación
1 Wii Sports Resort 90
2 SSX Blur (€) 88
3 Grand Slam Tennis 87

Varios — Puntuación
1 Guitar Hero WT 94
2 Rock Band 2 94
3 Wii Fit Plus (!) 87

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY WAW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- NEW SUPER MARIO BROS.
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- S. SMASH BROS BRAWL
- WII SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

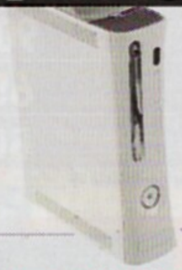
El juego del mes



NEW SUPER MARIO BROS

Siguiendo la estela del juego de NDS, la nueva incursión de Mario en Wii nos ofrece una aventura en 2D repleta de posibilidades. Una de las más divertidas es la opción de jugar con hasta 3 amigos, con variadas acciones de cooperación.

XBOX 360



Aventura/Acción — Puntuación
1 GTA IV (€) 97
2 Resident Evil 5 96
3 Gears of War 2 95
4 Assassin´s Creed II (!) 95
5 Dead Space 94
6 Gears of War (€) 94

Fútbol — Puntuación
1 FIFA 10 93
2 Pro Evolution 2010 89
3 FIFA 09 / PES 2009 (€) --

Shoot'em up — Puntuación
1 Halo 3 (€) 96
2 Call of Duty MW 2 (!) 96
3 Halo 3: ODST 95

Plataformas — Puntuación
1 Spyro La fuerza del... (€) 81
2 Sonic the Hedgehog 68
3 No disponible

Velocidad — Puntuación
1 Forza Motorsport 2 (€) 95
2 Forza Motorsport 3 94
3 Project Gotham 4 (€) 93

Rol — Puntuación
1 Mass Effect (€) 94
2 Fallout 3 94
3 Oblivion (€) 93

Lucha — Puntuación
1 Street Fighter IV 94
2 Tekken 6 94
3 Soul Calibur IV (€) 93

Estrategia — Puntuación
1 Civilization Revolution 90
2 Viva Piñata (€) 89
3 Halo Wars 85

Deportivos — Puntuación
1 NBA 2K10 93
2 Top Spin 3 (€) 92
3 NBA 2K9 (€) 92

Varios — Puntuación
1 Guitar Hero World Tour 94
2 Rock Band 2 94
3 Lips 86

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED II
- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV

El juego del mes



MODERN WARFARE 2

Al igual que los usuarios de PS3, los poseedores de 360 se enfrentan a una dura decisión: ¿La Italia renacentista o una guerra moderna? Elijáis el que elijáis vais a acertar, pero como hemos dicho antes... ¿Por qué no los dos?

! NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

→ PSP



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories €	96
2 GTA: Liberty City St. €	96
3 God Of War: Chains.. €	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops €	94
6 Ult. Ghost´n Goblins €	93

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 €	92
2 Pro Evolution 2008 €	91
3 FIFA 08 €	90

Rol

	Puntuación
1 Monster Hunter F. U.	92
2 Crisis Core: FFVII	90
3 Monster Hunter 2 €	90

Varios

	Puntuación
1 Echochrome €	89
2 Gitaroo Man €	83
3 Ape Academy €	81

Shoot'em up

	Puntuación
1 Resistance Retribution	92
2 Socom F. Bravo €	90
3 MOH Heroes 2 €	86

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res. €	95
2 SF Alpha 3 Max €	90
3 SoulCalibur BD	90

Plataformas

	Puntuación
1 Crush	90
2 Daxter €	88
3 LocoRoco 2	87

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon	92
2 Patapon 2	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo	95
2 Midnight Club LA €	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3 €	89
3 Everybody's Golf €	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER F.U.
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS

El juego del mes



F1 2009

Tras un largo periodo de tiempo sin juegos de Fórmula 1, por fin podemos volver a emular a nuestros pilotos favoritos en esta entrega para PSP. La verdad es que esperábamos algo más de este regreso, pero seguro que nos sirve para calmarnos "el gusanillo" un tiempo.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Metroid Prime Hunt. €	93
4 Prof. Layton y la Villa...	91
5 Prof. Layton y la Caja...	91
6 Resident Evil DS	90

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06 €	85
2 FIFA 08 €	83
3 Pro Evolution 6 €	76

Rol

	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents €	92
2 Meteos	91
3 Nintendogs	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious €	86
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray €	81

Lucha

	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Estrategia

	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C. €	90

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet €	85
3 NFS Underground 2 €	84

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf €	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- CHRONO TRIGGER
- FINAL FANTASY IV
- GTA CHINATOWN WARS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.

El juego del mes



SCRIBBLENAUTS

Con una mecánica y aspecto de lo más original, este título nos propone superar una serie de pantallas (divididas en mundos) con la ayuda de los objetos... que decidamos crear. Para ello contamos con la ayuda de una libreta y de nuestro cerebro, que debemos estrujar al máximo.

→ PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II €	98
2 Metal Gear Solid 3 €	97
3 GTA: San Andreas €	97
4 Metal Gear Solid 2 €	96
5 Splinter Cell 3 C.T. €	95
6 God of War €	95

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 €	97
2 FIFA 09	96
3 FIFA 08 €	96

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII €	98
2 Final Fantasy X €	96
3 Dragon Quest €	95

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3 €	94
2 Call of Duty B.R.O. €	94
3 Black €	93

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5 €	95
2 Soul Calibur III €	95
3 Soul Calibur II €	94

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter €	91
2 Sly Raccoon €	91
3 Crash Lucha de Tit. €	90

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2 €	92
2 Full Spect. Warrior €	88
3 Los Sims 2 €	86

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4 €	97
2 NFS Carbono €	94
3 Need for S. MW €	93

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 08 €	94
2 NBA 2K7 €	93
3 NBA Live 07 €	93

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



CALL OF DUTY 3

El lanzamiento de «Modern Warfare 2» ha supuesto una auténtica alegría para los amantes de los combates bélicos modernos. Sin embargo, si os mola más lo "retro", os proponemos recordar viejos tiempos, tanto consoleros como históricos, con este juego.

MEJORA TU CONSOLA



Música de calidad

■ **Nombre:** Instrumentos inalámbricos ■ **Compañía:** Logitech
■ **Consola:** PS3, Xbox 360 y Wii ■ **Precio:** 199,95 €

No paran de llegar nuevos juegos musicales. Tras «Guitar Hero 5» y «The Beatles Rock Band», ahora recibimos «Band Hero» y «Lego Rock Band», ambos analizados en este número. Por eso Logitech se ha animado a lanzar sus propios periféricos, que son de lo mejor que se puede encontrar en el mercado, especialmente la guitarra. Fabricada en metal y madera, tiene el peso y el volumen de un instrumento auténtico. La batería también es genial, con tres tambores y dos platillos ajustables, más grandes y robustos que los de los controladores oficiales. Cada versión vale únicamente para su consola, y son bastante caras.

■ **Valoración:** ★★★★



Al mando de un Ferrari

■ **Nombre:** Mandos Ferrari ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS2 y PS3 ■ **Precio:** Entre 19,99 y 39,99€

Por fin Fernando Alonso está en la mejor escudería: Ferrari. Y qué mejor forma de celebrarlo que con los mandos oficiales inspirados en coches de la firma italiana, como el F430 Challenge, el 430 Scuderia o el F60. Los dos segundos son inalámbricos con tecnología 2,4 Ghz y cuentan con una cómoda textura de goma. Además, alrededor de la cruceta digital tenemos un "volante" para tomar mejor las curvas.

■ **Valoración:** ★★★☆

¡Qué monada!

■ **Nombre:** Slime controller ■ **Compañía:** Hori
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 14,99 €

Hori lanzó este mandos cuando se lanzó «Dragon Quest» en PS2 hace un tiempo, pero apenas llegaron unos pocos a España. Ahora que Shine Star ha comenzado a distribuir esta marca en nuestro país, podéis haceros con esta figura, que por debajo tiene los botones del Dual Shock. Sólo ha salido para PS2 pero merece la pena hacerse con un adaptador de mandos para PS3 para poder darle salida.

■ **Valoración:** ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TECLADO WIRELESS Inalámbrico y recargable. 39,90 €


VOLANTES DRIVING FORCE El volante de referencia de PS3. 149,95 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €

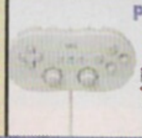

REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN Refresca tu PS3. 19,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER Para los juegos "tradicionales". 19,90 €


PISTOLA DUAL TRIGER GUN NW Con gatillo para pulsar A. 15,95 €


BATERÍA T CHARGE ALL NW Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €


AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €


BASE CHARGER BATERÍAS Dos baterías con base. 29,90 €


VENTILADOR INTERCOOLER Para evitar "calentones". 19,95 €



Jedis caseros

■ **Nombre:** Sables oficiales ■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 29,95 €

De todas las posibilidades que ofrece el mando de Wii para convertirse en diferentes armas e instrumentos, seguramente nuestra favorita es utilizarlo como si fuera un sable láser de «La guerra de galaxias». Ardistel nos trae una pareja con licencia oficial de «Las guerras clon», serie que además acaba de llegar a las consolas con un nuevo videojuego de aventuras. Tienen la luz de colores de los sables de Anakin y Yoda y cuando los movemos hacen los ruidos característicos de estas armas. Necesitan dos pilas AA para funcionar.

■ **Valoración:** ★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIO Wii

Llega la Wiicicleta

■ **Nombre:** Cyberbike ■ **Compañía:** BigBen
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 149,95 € (incluye juego)

Cuando creíamos que lo habíamos visto todo en el tema de los periféricos para Wii, BigBen y Herederos de Nostromo vienen a sacarnos de nuestro error. Acompañada de un juego para hacer ejercicio aterriza una... ¡bicicleta estática! Está construida en metal y plástico, lo que la hace algo más endeble que las que podéis encontrar en el gimnasio. Podemos regular la resistencia del pedaleo para desgastar más y el manillar se gira para cambiar de dirección.
El juego tiene 18 niveles en los que vamos recorriendo el mundo -en bicicleta, ciclo aéreo, submarino o vagoneta- limpiándolo de basura. Además, es compatible con todos los títulos de velocidad que funcionen con el stick analógico de la consola, como «Mario Kart». ¡Ya no tenéis excusa para sudar con la consola!

■ **Valoración:** ★★★





Preserva tu memoria

■ **Nombre:** Tarjetas SD ■ **Compañía:** Sandisk
■ **Consola:** Wii y NDSi ■ **Precio:** 8,99, 14,99 y 29,99 €

Aprovechando el lanzamiento este año de la nueva versión de la consola portátil de Nintendo, Sandisk nos ofrece la línea de tarjetas SD con licencia oficial de NDSi, para reproducir música, vídeos, guardar fotos o hacer copias de seguridad. Podéis encontrar tres tamaños: 2, 4 y 8 GB, con garantía de cinco años. También podéis usarlas en Wii y con los primeros modelos de Playstation 3, que también tienen ranura para tarjetas SD.

■ **Valoración:** ★★★

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DS LITE TRAVEL PACK NGS
Funda, cascos, stylus y correa con un diseño limpio.
15,95 €



CON PERSONAJES STYLUS NOBILIS
La mejor forma de interactuar con la pantalla.
12,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179,99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

NOVEDADES ONLINE

Wii estrena su sección de demos de juegos, con grandes títulos como «Nyxquest». Por otro lado, vuelven los juegos "por capítulos", como «Monkey Island» o «Wallace & Gromit» (en Xbox 360). Y... ¡«Metal Gear Solid» vuelve a PlayStation!

Wii



Wii Ware juegos descargables

Tales of Monkey Island: Capítulo 3

■ Precio: 1000 WP ■ Compañía: Telltale
■ Género: Aventura ■ Jugadores: 1

Gaybrush Treepwood no se da por vencido y vuelve a enfrentarse a alocadas aventuras que giran en torno a la isla de Monkey Island. El desarrollo es muy similar al de las aventuras clásicas: hemos de buscar los objetos adecuados para resolver cada puzle y seleccionar las mejores respuestas para los descacharrantes diálogos. Mantiene el buen tono de las dos aventuras anteriores.

PUNTUACIÓN 88







MANIC MONKEY MAYHEM

■ Precio: 1000 Wii Points

Hasta ocho monos pueden enfrentarse a base de lanzarse objetos y esquivar las embestidas rivales. Es bastante recomendable en modo multijugador (también tiene online), pero en solitario es soso.

PUNTUACIÓN 70

Consola Virtual juegos de consolas clásicas



NINJA GAIDEN

■ Arcade: 800 WP

Esta fue la primera aventura de Ryu Hayabusa. Como en todas las que vimos después, se mezclan artes marciales y plataformeo por igual... Y, como era de esperar, la dificultad no es apta para "blandengues". En cualquier caso, es uno de los mejores "beat 'em up" clásicos que existen. Si os lo pasáis, llamadnos, que hay premio.

PUNTUACIÓN 89



Fighting Street

■ Turbografx: 800 WP ■ Compañía: Capcom
■ Género: Lucha ■ Jugadores: 1 ó 2

Puede que muchos comenzarais con «Street Fighter II», pero antes de ese juego hubo una primera parte. En ella sólo podemos controlar a Ryu (y, si se conecta un segundo jugador, a Ken), pero ya aparecen algunos personajes que luego se harían populares, como Sagat o Gen. El sistema de juego, sin estar tan depurado como en su portentosa segunda parte, ya ofrece las bases de esta clásica saga. Muy recomendable para echar partidas a dobles o para practicar nuestro "hadoken". Los gráficos flojean...

PUNTUACIÓN 82





CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP

Juegos



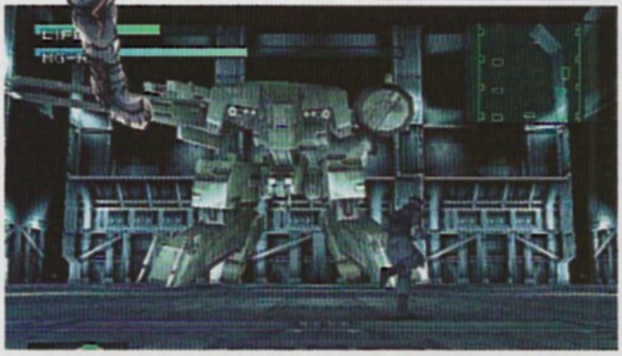


Metal Gear Solid (PS3 y PSP)

■ Comp.: Konami ■ Género: Aventura ■ Jug.: 1 ■ Precio: 9,99 €

Hace 10 años que salió este título, que para muchos se convirtió en el mejor juego de PlayStation... y de la historia. Acompañamos a Solid Snake hasta el recinto de Shadow Moses, donde ha de demostrar su capacidad de infiltración. Los fans del juego original no deben preocuparse. ¡Está doblado al castellano por Alfonso Vallés!

PUNTUACIÓN 95



ZOMBIE APOCALYPSE (Sólo PS3)

■ Precio: 7,99 €

Hasta cuatro jugadores pueden unirse en esta carnicería de zombis, que mantiene el estilo de los viejos juegos arcade. Por supuesto, falla en que no es muy original y tiende a repetirse en exceso, pero lo directo de su planteamiento puede servir para pasar unas tardes locas.

PUNTUACIÓN 70





CRYSTAL DEFENDERS (Sólo PSP)

■ Precio: 9,99 €

Con el universo de «Final Fantasy» como telón de fondo, hemos de superar un juego del género "tower defense": hay que bloquear el avance del enemigo para proteger unos cristales místicos. Se vuelve monótono pronto, pero a los estrategas les gustará.

PUNTUACIÓN 70

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP)

YUMMY YUMMY COOKING JAM

■ Precio: 2,99 €

La idea es preparar y distribuir los platos lo más rápido posible, antes de que los clientes se enfaden. La base es sencilla, pero poco a poco se complican los pedidos. Destacan los gráficos simpáticos, pero a la larga se vuelve un poco pesado.

PUNTUACIÓN 70



Expansiones y demos

PAIN recibe nuevos personajes "espachurrables". La mítica Elvira (los que seáis ochenteros la recordaréis) se une a "bombones" como la protagonista de «Fat Princess». Si lo vuestro es «Eye Pet», ya podéis bajaros los primeros packs de estilismo para vuestra mascota. ¡Ojo! Unos son de pago y otros no. La demo estrella es «Ratchet and Clank: Atrapados en el Tiempo».



Multimedia

ASSASSIN'S CREED II LINEAGE son unos cortos que cuentan la historia de Giovanni, el padre de Ezio. Podéis descargarlos gratis desde la Store. Técnicamente son normalillos, pero la historia es curiosa. También pueden interesaros el diario de desarrollo de «Avatar» o los numerosos trailers del interesante «Dragon Age». Todos ellos son gratuitos, por supuesto.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360

Juegos



Wallace & Gromit: ¡Muzzled!

■ **Comp.:** Silver Wish ■ **Gén.:** Aventura ■ **Jugad.:** 1 ■ **Precio:** 800

Los famosísimos héroes de plastilina arrancan su tercera aventura en Xbox 360. Esta vez, el loco inventor y su perro reciben la visita de un filántropo que busca organizar un carnaval. A base de resolver acertijos y superar zonas con "quick time events", los protagonistas han de descubrir las intenciones del recién llegado.

PUNTUACIÓN 82





TOWER BLOXX DELUXE

■ **Precio:** 800

Hemos de construir edificios a base de colocar un bloque sobre otro. La clave está en colocarlos lo bastante rectos como para que no se pierda el equilibrio. El sistema de juego es sencillo (se usa un solo botón), pero quizá ese sea su problema: es demasiado simple. Con todo, incluye un modo multijugador local..

PUNTUACIÓN 69





NBA UNRIVALED

■ **Precio:** 1200

Este título propone partidos de basket de cinco contra cinco, con los equipos de la NBA y un planteamiento alocado (con mates estratosféricos), tipo «NBA Jam». Podemos jugar en solitario u online, pero todo se viene abajo por unas animaciones mediocres y unos gráficos recargados y confusos. Por ese precio tan alto, no compensa.

PUNTUACIÓN 50

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)



CRISIS NUCLEAR HOLOCAUST

■ **Precio:** 80

Un maligno programa informático pretende lanzar misiles contra todo el planeta y nosotros hemos de convencerle de que desista. El juego va de usar la psicología y elegir las respuestas correctas a lo que diga el programa. Está un poco limitado pero oye, emociona.

PUNTUACIÓN 78

Expansiones y demos

DRAGON AGE ORIGINS acaba de llegar, pero ya tiene una expansión. "Castillo de los Guardas" cuesta 560 y nos propone viajar a un nuevo entorno dentro de este vastísimo juego de rol. Para los amantes de la velocidad, el Paquete de Coches Hyundai añade nuevos vehículos de esta marca en «Forza Motorsport III». ¡Y es gratis! Las demos molan: no os perdáis «Left 4 Dead 2» y «Marvel Ult. Alliance 2».



Multimedia

HALO WAYPOINT es un portal desde el que podéis consultar todas las novedades sobre el universo de «Halo». Es un programa gratuito que podéis bajaros en la categoría Juegos Bajo Demanda. Por otro lado, los grandes bombazos de estas navidades (como «Forza Motorsport 3» o «Assassin´s Creed II» ya tienen un aluvión de tráilers que podéis consultar... Cuidado, que no se os caiga la baba, ¿vale?



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (): 100 = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

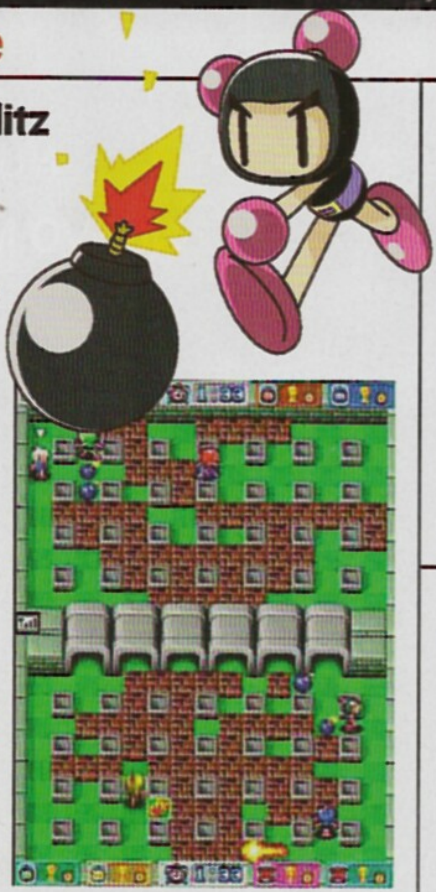
DSi

DSi Ware

Bomberman Blitz

- **Precio:** 500 DP
- **Compañía:** Hudson Soft
- **Género:** Acción
- **Jugad.:** 1 a 8

Al igual que ha ocurrido durante años, los bomberman vuelven a enfrentarse en un duelo de lanzar bombas en laberínticos escenarios, decorados por gráficos de lo más desenfadados. Lo mejor de esta nueva versión es la posibilidad de enfrentarnos a otros tres jugadores por medio de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Además, los personajes pueden moverse a través de las dos pantallas de la consola, por lo que el campo de juego se amplía considerablemente. Lo curioso es que no hay un modo multijugador local, pero por lo demás ofrece diversión de lo más convincente. De lo mejor que hay en descarga.



PUNTUACIÓN 85

VIKING INVASION

- **Wii Ware:** 800 DSi Points

Parece que los juegos del tipo "tower defense" están más de moda que nunca. Este nuevo representante nos propone defender diferentes castillos frente a la invasión de Olaf el vikingo. Tiene un humor ligerito y es bastante más sencillo que otros juegos del género, pero para iniciarnos en este tipo de propuestas puede ser una buena opción. Echadle un ojo.



PUNTUACIÓN 70

Little Red Riding Hood´s Zombie BBQ

- **Precio:** 800 DSi Points - **Compañía:** EnjoyUp - **Género:** Acción - **Jugad.:** 1

Seguro que veis a Caperucita Roja como una mojigata, pero aquí se presenta como una "tía wena" con ganas de disparar a lo que se le cruce... y lo que se le cruza son zombis. En un desarrollo parecido al de clásicos como «Cabal», hemos de disparar a los enemigos y esquivar ataques. El humor es genial y la acción incesante. Solo falta un multijugador. Por cierto... ¡el juego es español!

PUNTUACIÓN 86







UNA PAUSA CON... NINTENDO TOUCH GOLF

- **Precio:** 800 Wii Points

Los amantes del buen golf se lo van a pasar bomba con esta versión "recortada" de «Nintendo Touch Golf». Incluye campos de 3, 9 y 18 hoyos. Las partidas son rápidas, aunque podemos configurar el juego para principiantes o expertos. Incluye, además, un modo Desafío. En definitiva, no sorprende, pero tiene todo lo bueno del original.

PUNTUACIÓN 80

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

Parece que DSi empieza a despegar con juegos de una calidad cada vez mayor. Pero ojo, que el mismísimo Solid Snake también entre en la zona PlayStation...

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

1	WARHAWK	19,99 €	810 MB
2	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
3	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
4	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB
5	S. STREET FIGHTER II HD REMIX	14,99 €	368 MB

PSP

1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	NO GRAVITY	9,99 €	51 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB

Clásicos PS

1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	WIPEOUT	4,99 €	180 MB

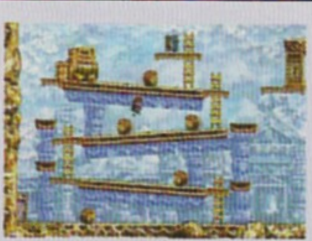


METAL GEAR SOLID fue y sigue siendo un juegazo de espionaje. ¡Por fin podemos revivir este clásico tal cual fue en su día!

XBOX 360

Arcade

1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	THE S. OF MONKEY ISLAND	800	500 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB



BRAID ha revolucionado el mundo de los puzles. Puede parecer "inofensivo" gráficamente, pero seguro que os pica por semanas.

Originales Xbox

1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	MACHIAVELLI'S ASCENT	200	15 MB
5	IN THE PIT	400	41 MB

Wii

Wii Ware

1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	ONSLAUGHT	1000 WP	309 Bloques
5	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques

Consola Virtual

1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	SP. STREET FIGHTER II (SNES)	800 WP	69 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

1	REAL FOOTBALL 2009	800 DP	124 Bloques
2	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
3	DRAGON QUEST WARS	200 DP	85 Bloques
4	LITTLE RED RIDING HOOD...	800 DP	122 Bloques
5	BOMBERMAN BLITZ	500 DP	49 Bloques



LITTLE RED RIDING HOOD nos presenta a una versión "destroyer" de Caperucita Roja. ¡Acabad con todos los zombis!

PLAYSTATION 3

Brutal Legend



CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS
Si queréis que vuestro personaje sea aún más bestia de lo que ya es, completad estos objetivos y ya veréis lo que ocurre.
INCREMENTAR EL PODER NITROSO:
- Completad todas las misiones de conducción.
HACHA SPIKE-QUILLED:
- Terminad todas las misiones de cazador.

Colin McRae Dirt 2

CONSEGUIR TODOS LOS COCHES
Superad las siguientes carreras para desbloquear el coche que indicamos en cada uno de los casos.
COLIN MCRAE R4:
- X-Games Europa.
DALLENBACH ESPECIAL:
- Premio a la innovación.



FORD ESCORT MKII:
- Todos los eventos X-Games.
FORD RS200 EVOLUTION:
- La Cruz Rally.
MG METRO 6R4:
- Todos los eventos X-Games.
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION X:
- The X.
MITSUBISHI PAJERO DAKAR 1993:
- El Raid.
SUBARU IMPREZA WRX STI:
- X-Games América.
1995 SUBARU IMPREZA WRX STI:
- Colin McRae Challenge.
ESTADIO TOYOTA TRUCK:
- Land Rush.

DJ Hero



NUEVOS ITEMS Y PISTAS
Introducid los siguientes códigos en la sección de trucos para poder conseguir lo que se indica en cada caso. Ahora poneros los cascos ¡y a pinchar!
5RTG:
- DJ Z-Trip.
D1G?:
- Todos los items de Daft Punk.

Guitar Hero 5



TODAS LAS VENTAJAS
Introducid las siguientes combinaciones de botones en el menú con vuestra guitarra para conseguir cosas maravillosas. Son trampa, sí, pero molan.
SLIDE CONTINUO:
- VERDE, VERDE, ROJO, ROJO, AMARILLO, AZUL, AMARILLO, AZUL.
AUTO KICK:
- AMARILLO, VERDE, ROJO, AZUL, AZUL, AZUL, AZUL, ROJO.
INSTRUMENTOS DE VIENTO:
- ROJO, ROJO, AZUL, AMARILLO, VERDE, VERDE, VERDE, AMARILLO.
TODOS HAMMER-ONS Y PULL-OFFS:
- VERDE, VERDE, AZUL, VERDE, VERDE, VERDE, AMARILLO, VERDE.
CONTENIDO GANADOR 1:
- VERDE, VERDE, ROJO, ROJO, AMARILLO, ROJO, AMARILLO, AZUL.
MODO ENFOQUE:
- AMARILLO, VERDE, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, VERDE, VERDE.
MODO PANTALLA LIMPIA (NO HUD):
- VERDE, ROJO, VERDE, VERDE, AMARILLO, VERDE, VERDE, VERDE.
PERSONAJES INVISIBLES:
- VERDE, ROJO, AMARILLO, AMARILLO, AMARILLO, AZUL, AZUL, VERDE.
MODO ACTUACIÓN:
- AMARILLO, AMARILLO, AZUL, ROJO, AZUL, VERDE, ROJO, ROJO.
DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES:
- AZUL, AZUL, VERDE, VERDE, ROJO, VERDE, ROJO, AMARILLO.
HÍPER VELOCIDAD
En realidad esto no es un truco, puesto que podéis encontrarlo si váis al menú de Opciones de «Guitar Hero 5». Dirigíos a "Juego Rápido", seleccionad "Opciones", luego "Extras" y ahí podéis activar la Híper velocidad.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Uncharted 2

¡¡Buenas hobbyconsoleros!! Antes que nada, enhorabuena por vuestra revista, me encanta. Bueno, como en estos tiempos se ha estrenado «Uncharted 2», os traigo algunos trucos:
VÍDEO GRAVE ROBBING:
Id a la pantalla de recompensas e introducid el siguiente código:
- ←, R2, →, ↑, L2, ▲, R1, L1, ■.
VÍDEO TIME' S UP:
Haced lo mismo que para el vídeo anterior:
- L1, →, ■, ↓, ←, ▲, R1, ↑: Desbloquea vídeo.
GALERÍA DE ARTE - BONUS 2:
Id a la pantalla de Recompensas, situaros encima de Concept Art - Bonus 2 y escribid el siguiente código:
- ■, L1, →, ←, ↓, R2, ▲, ↑.

Carlos Fernández (email)

Marvel: Ultimate Alliance 2



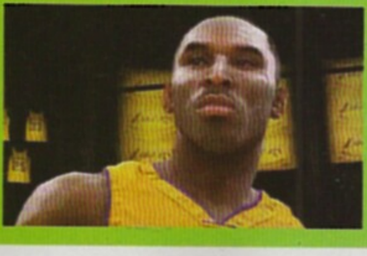
NUEVOS PERSONAJES
Introducid las siguientes combinaciones de botones para conseguir a estos personajes. Aparecerán como seleccionables a la hora de cambiar de personaje. Mucho ojo: tanto los trofeos como la posibilidad de grabar quedan deshabilitados al usar un truco. Para poder habilitarlos de nuevo debéis reiniciar el juego y cargar una partida grabada.
HULK:
- ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, →, Start.
THOR:
- ↑, →, →, ↓, →, ↓, ←, →, Start.
JEAN GREY:
- ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
TODOS LOS PERSONAJES:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
CONSEGUIR TODOS LOS VESTUARIOS
Ser superhéroe es lo que tiene, que se te hincha el ego que no veas. Por eso, no nos extraña que una de las cosas que más les gusta es cambiar de vestuario. Para tenerlos todos, introducid esta combinación:
- ↑, ↓, ←, →, ←, →, Start.
EQUIPOS CON PODERES EXTRAS
Como ya sucediera en la primera parte de esta serie, al combinar a ciertos personajes se potencian algunas cualidades, haciéndolos más poderosos. Para que no os aburráis emparejando, aquí van las combinaciones:
LOS 4 FANTÁSTICOS: +35% BARRA DE FUSIÓN:
- Mr. Fantastic, Human Torch, Thing, Invisible Woman.
VENGADORES CLÁSICOS: +15% BARRA DE PODERES:
- Hulk, Thor, Iron Man, Captain America.
MUJERES FATALES: +5% DE DAÑO
- Jean Grey, Storm, Invisible Woman, Ms. Marvel.
ARTISTAS MARCIALES: +5 DE ATAQUE
- Daredevil, Wolverine, Iron Fist, Deadpool.
FUERZAS NATURALES: +5% DEL DAÑO CAUSADO SE GANA EN SALUD
- Storm, Iceman, Thor, Human Torch.
GUERREROS ÁGILES: +2 EN TODOS LOS



NBA 2K10

TODOS LOS EXTRAS
Si usáis estos códigos en el menú de claves, desbloquearéis cosas muy interesantes. Debéis escribir las palabras tal y como están aquí:

2KCHINA:
- Equipo de China de 2K Sports.
2KSPORTS:
- Equipo de 2K Sports.
PAYRESPECT:
- Pelota ABA.
NBA2K:
- Equipo de desarrollo de NBA 2K.
VCTEAM:
- Equipo de bocetos.



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Trucos*
- *trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor"



ATRIBUTOS
- Daredevil, Spider-Man, Deadpool, Iron Fist.
MATONES: +5 ATAQUE (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Hulk, Thing, Ms. Marvel, Venom, Luke Cage, Thor.
MENTES MAESTRAS: +15% MÁXIMA SALUD
- Mr. Fantastic, Iron Man, Nick Fury, Spider-Man.
MAESTROS DE LA ENERGÍA: +15% MÁXIMA SALUD (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Gambit, Iron Fist, Jean Grey, Ms. Marvel, Nick Fury, Penance.
NUEVOS HÉROES: +10% EN TODAS LAS RESISTENCIAS (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Luke Cage, Spider-Man, Wolverine, Iron Fist, Iron Man, Ms. Marvel.
HÉROES PRO-REG: +15% MÁXIMA SALUD (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Iron Man, Mr. Fantastic, Deadpool, Songbird, Ms. Marvel, Spider-Man.
HÉROES SECRETOS: +3 TRABAJO EN EQUIPO (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Captain America, Iron Fist, Luke Cage, Invisible Woman, Human Torch, Storm, Spider-Man.
¡CÁLLATE YA!: +15% SALUD EXTRA
- Spider-Man, Iceman, Deadpool, Human Torch.
ESPECIALISTAS EN ARMAS: +5% CRITICALS (CUATRO CUALQUIERA DE ESTOS)
- Daredevil, Deadpool, Gambit, Thor, Green Goblin, Captain America.
TANQUES PENSANTES: +15% MÁXIMA SALUD
- Mr. Fantastic, Iron Man, Green Goblin, Spider-Man, Hulk.

■ **NUEVO MODO DE JUEGO**

Completad el juego en dificultad Legendaria para poder acceder a una aventura con algunos cambios.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

■ **MISIONES DE BONIFICACIÓN**

Introducid los siguientes códigos en el menú "Códigos de Bono" para conseguir las misiones de bonificación.
OFPWEB1
- Campamento
OFPWEB2
- Desechos de Campo

Tiger Woods PGA Tour 10

■ **DEBLOQUEAR LOS DESAFÍOS BONUS**

El juego tiene cuatro Bonus que se pueden ir consiguiendo si seguís estas instrucciones.
BONUS 1:
- Completad todos los desafíos del torneo.
BONUS 2:
- Es necesario completar Bonus 1.
BONUS 3:
- Terminad el Bonus 2.
BONUS 4:
- Finalizad Bonus 3.

■ **UN TRAJE MUY ESPECIAL**

Aunque os parezca mentira, Tiger Woods está dispuesto a enfundarse el traje de «Dead Space» CEC Mining Hazard. Para conseguirlo, tendréis que finalizar todo el desafío de Boston y, comprar el traje en la tienda de golf por 35.000 dólares.

Uncharted 2

■ **NUEVO NIVEL DE DIFICULTAD**

Para desbloquear el último modo de dificultad, la dificultad Rompedora, completad primero la aventura del amigo Nathan en dificultad Difícil

■ **NUEVAS APARIENCIAS**

Para vestir a Drake con nuevos trajes haced lo que os decimos a continuación.
MARCO POLO HÉROE:
- Conseguid el trofeo de platino.
GENGHIS KHAN
VILLANO:
- Terminad el juego en el nivel de dificultad Rompedora. Además, os costará 1.500.000 dólares.

■ **UNOS CUANTOS CONSEJOS**

Aunque no es un juego difícil, aquí os damos unos cuantos consejos para que se os haga más llevadero.
LA EXTRAÑA RELIQUIA:
- Podréis encontrar esta Extraña Reliquia en las alcantarillas del capítulo cinco.
GANAR 10.000 DÓLARES CON MARCO POLO:
- Id hasta la piscina en la azotea del hotel del capítulo seis. Una vez allí, saltad y veréis que Chloe y Nate se ponen a jugar al juego de Marco Polo. Jugad y podréis ganar 10.000 dólares para gastar en bonus.
DERROTAR A LAZAREVIC:
- Para vencer a este villano tenéis que conseguir que se coloque cerca de la savia azul volátil, que encontraréis por diferentes zonas del nivel. Cuando esté ubicado, disparad sobre la savia para provocar una explosión y dañar a Lazarevic.



ACABAR MÁS FÁCILMENTE CON LOS GUARDIANES:
- Después de eliminar a un Guardián conseguiréis la ballesta de Oro, con la que os resultará más sencillo "dar matarile" a los Guardianes que usando armas convencionales.
GANAR UN DINERILLO EXTRA:
- Si tenéis una partida guardada del primer juego de «Uncharted» en vuestra PS3 recibiréis 20.000 dólares si presionáis Cuadrado el entrar en una tienda. Si además tenéis salvado un archivo con la aventura completa, os caerán otros 80.000 dólares con la misma acción. En ambos casos el dinero puede ser utilizado tanto en el modo 1 jugador, como en las tiendas del modo multijugador.
LA REACCIÓN DE FLYNN:
- Cuando Flynn os obligue a dar una vuelta al puente, presionad Cuadrado para balancearos. De esta forma esquivaréis el disparo y además acabaréis con Flynn. Si lo hacéis una segunda vez, Flynn disparará y esta vez no fallará.

Wet

■ **CONSEGUIR EL MODO DESAFÍO**



Completad el juego en cualquier dificultad para conseguirlo.

■ **DESBOQUEAR EL MODO BALAS DE ORO**

Completad el juego en cualquier dificultad para conseguir este modo que provoca que cada disparo sea una muerte.

■ **UBICACION DE LOS MONOS**

Para que no os comáis el coco buscándolos, aquí podéis encontrarlos:
- Chinatown Rundown.
- Boneyard Workout.
- Boneyard Workout.
- You Dirty Rat.
- Everybody Runs.
- Uninvited Guest.
- Breaking The Ice.
- The Opera House.
- Shock Therapy.
- Head To Head.

WWE Smackdown! Vs Raw 2010

■ **ARENAS Y LUCHADORES**

Si introducís estos dos códigos en el menú de claves, dentro del menú de opciones podréis desbloquear un nuevo personaje y dos nuevas arenas para usarlos en cualquier modo.
BONUSBRAWL:
- Desbloquead las arenas The Dirt Sheet y Mr. McMahon's Office.
THE GREAT ONE:
- Desbloquead al luchador The Rock.

■ **TRAJES ALTERNATIVOS**

Estas estrellas son unas presumidillas. Dadles estos trajes y las haréis felices. Las claves se introducen como en el truco anterior.
VIPERRKO:
- Randy Orton
MILAN MIRACLE:
- Santino Marella
BOW DOWN:
- Equipamiento DX para Shawn Michaels





SUCK IT!:
- Equipamiento DX para Triple H
CENATION:
- John Cena

■ **NUEVAS HALIDIDADES**

Conseguid los puntos que os indicamos para obtener la habilidad correspondiente. Cuando las tengáis, podéis asignarlas a través de Create-A-Moveset.
DURABILIDAD:
- Puntuación de atributo de 85.
EXPLODER TUNBUCKLE ATTACK:
- Puntos de atributo de velocidad de 75.
FAN FAVORITOS:
- 80 puntos de carisma.
FIRED UP:
- Puntuación global de 90.
HARDCORE RESURRECCIÓN:
- Puntuación de hardcore de 90.
KIP UP:
- Puntuación técnica de 85.
LOCK PICK:
- Puntuación de presentación de 80.
OBJETO ESPECIALISTA:
- Puntuación hardcore de 70.
RESISTENCIA:
- Calificación general de 92.
STRIKE FUERTES:
- Puntuación de huelga de 75.

EL TONTOTRUCO

GTA IV

■ **UN OBJETO "EXTRAÑO"**



Hola buenas, este truco se vio en «GTA San Andreas» y tenía efecto entrando en la comisaria y yendo hacia las duchas. Bien, pues resulta que estaba yo tan "tranquilito" jugando a los exploradores en «GTA IV» y me encontré en el casino abandonado donde haces la última misión. Un "juguetito" similar al de «GTA IV» os está esperando. Esto me hace recordar memorias de tardes y tardes jugando a «GTA San Andreas». Espero que os echéis unas risas y que os lo paséis bien.
P.D.: ¿Me he ganado una camiseta? Talla XXL, gracias.
Ivan Rocha (email)

XBOX 360

Fight Night Round 4



TENER EL STATUS AL MÁXIMO

Empezad una nueva partida en el modo Legado y ganad el primer torneo. En la última pelea, presionad **B**. El juego os dará +5 de poder, estamina y corazón. Haced esto todas las veces que queráis hasta que dejen de sumarse puntos.

GTA: The Ballad of Gay Tony



NUEVOS VEHÍCULOS Y ARMAS

Mientras jugáis, realizad una llamada con el móvil a cualquiera de este números para obtener de inmediato la recompensa asociada.

272-555-8265:
- Tanque APC.

359-555-2899:
- Helicóptero Buzzard.

625-555-0200:
- Moto Akuma.

625-555-3273:
- Moto Vader.

938-555-0150:
- Bote Floater.

359-555-7272:
- CONSIGUE UN PARACAÍDAS.

276-555-2666:
- Golpes explosivos.

486-555-2526
- Rifle de Francotirador explosivo.

Halo 3 ODST

CONSEGUIR LA ARMADURA RACON

Para poder conseguir este ítem deberéis ganar siete logros –cuatro en Halo 3, y tres en Halo 3: ODST–, antes de acceder a Bungie.net para conseguir el código que os permitirá haceros con la armadura.

LOGROS DE HALO 3

DESAFÍO DE MAESTRO: ANUAL:
- Tenéis que completar Halo en dificultad Legendaria cooperativa en Xbox Live con 4 jugadores con Hierro y todos en Ghosts.

DESAFÍO DE MAESTRO: INTERRUPTOR:
- Conseguid el rango de teniente en una lista de juego del nuevo sistema de progresión EXP.

DESAFÍO DE MAESTRO: 7 EL 7:
- Clasificaos en una lista de juego igualada o social con 7 EXP el día 7 del mes.

DESAFÍO DE MAESTRO: CRÁNEO:
- Encontrad todas las calaveras ocultas de los mapas Míticos.

LOGROS HALO ODST:

DESAFÍO DE MAESTRO: CLÁSICO:
- En Live, acabad cualquier nivel en solitario en modo Legendario, sin disparos ni granadas lanzadas.

DESAFÍO DE MAESTRO: AGUANTE:
- En Tiroteo en cualquier misión, superad el 4º set en dificultad Heroica Cooperativa LIVE para 4 jugadores.

DESAFÍO DE MAESTRO: DÉJÀ VU:
- Ahora os toca terminar la misión Autopista en el nivel de dificultad Legendaria Cooperativa jugando en Xbox Live, con 4 jugadores, con Hierro, sin Warthog ni Scorpion.



Left 4 Dead

HOMBRE VS TANK:

En la campaña Último Vuelo, en el último capítulo, jugad hasta que oigáis por radio que el depósito está a la mitad. En ese momento liquidad a todos nuestros compañeros (para eso tenéis que



estar en experto) y en el menú de pausa debéis cambiar la dificultad a fácil. Os vendrá un Tank y en ese momento sólo lo tenéis que acribillar a tiros

LA SALUD ES LO PRIMERO

En este logro tenéis que completar una campaña sin disparar a vuestros compañeros. Para eso nos ponemos en cualquier campaña y no cogemos ningún arma hasta que encontremos el rifle de caza. Disparad lo menos posible y el logro será vuestro.

Marvel: Ultimate Alliance 2

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Introducid estas combinaciones si es que aún no os habéis cansado de desbloquear trucos. Si queréis más, mirad en la sección de trucos de PS3.

TODAS LAS AGENDAS:
- ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, **Start** (en el Menú principal).

TODOS LOS DOSSIER:
- ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, **Start** (en el Menú principal).

PODER DE FUSIÓN:
- →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, **Start** (Durante el juego).

DINERO EXTRA:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑,



↑, ↓, **Start** (Menú de Detalles del Héroe).

TODOS LOS VÍDEOS:
- ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, **Start** (en el Menú principal).

TODOS LOS POWERS:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, **Start** (Durante el juego).

TRUCOS A LA CARTA

Brothers in Arms: Hell's Highway

Quique Luz (email)
Antes de nada, quiero daros las gracias en caso de que me contestéis a esta petición. Me gustaría saber si tenéis algún truco para «Brothers in Arms: Hell's Highway» de Xbox 360. No he empezado a jugar aún y es por tener presente si debo usar alguna artimaña antes de hacerlo o no. Gracias otra vez. Un abrazo.

Hola Quique. Un poco tramposo, tú. Pero bueno, como eres tan educado te lo perdonamos. Aquí tienes esas "artimañas" que nos pides.

Ve al menú principal y entra en la pantalla "Introducir Códigos". Allí puedes meter las claves que te desvelamos a continuación:

0ZNDRBICRA:
- Consigue todos los informes de reconocimiento.

HI9WTPXSUK:
- Personajes extra para jugar en el modo Online.

SH2VYIVNZF:
- Desbloquea a Kilroy detector, además cuando te acerques a un Kilroy oculto, te aparecerá un mensaje que te indica lo lejos que está de ti.

NUEVO MODO DE DIFICULTAD

Para desbloquear el modo Auténtico debes completar el juego en cualquier nivel.

Mini Ninjas

IMAGEN DE FUTO PARA EL PERFIL

Desbloquead el logro "Detente, Tiempo Futo!" y conseguiréis una foto de Futo para el perfil de jugador. Para desbloquear el logro tenéis que usar a Futo en combate en todos los niveles.

Prototype

EL JEFE DE TIMES SQUARE

Este Jefe puede parecer duro de pelar, pero si se hacen las cosas con maña es realmente fácil. Mucho antes de la batalla, comprad todas las actualizaciones que os permitan hacer un ataque Devastador +3, así como tener al máximo la salud. También es recomendable obtener todas las mejoras para la opción de Consumir. El jefe es enorme, y fijaros en que debajo de su barra de salud hay otras barras. Estas son los estabilizadores, que hacen que el jefe sólo sea vulnerable cuando se hayan agotado todas ellas. Al comienzo de la batalla hará un ataque del tipo grito, así que tened cuidado. Escalad hasta un edificio o cualquier otra cosa que se pueda escalar. Es muy fácil de evitar. También habrá unos cuantos infectados que os perseguirán, así que usad la armadura de cuerpo completo y las garras. Mientras tanto, aumentad vuestra salud dando vueltas por la zona y consumiendo gente. Es fácil, y el único problema que podéis tener son los Hunters, pero si lleváis las actualizaciones que os hemos recomendado, cada vez que consumáis a uno de estos infectados vuestra salud se incrementará hasta casi el tope, lo que os permitirá ejecutar ataques devastadores. Escalad un edificio, impulsaos hacia el jefe y, al caer, iniciad el ataque. Vais a ver cómo rápidamente los estabilizadores comienzan a agotarse. Nota: En cada ronda los estabilizadores aumentarán un poco, lo que implica que debéis repetir esta táctica una y otra vez. Golpead con el Devastador y, a menos que el jefe realice muchos ataques múltiples, os dará tiempo para algún golpe de propina. La armadura reduce la cantidad de daño infligido, permitiéndoos el tiempo suficiente como para iniciar el ataque Devastador entre golpe y golpe. Una vez que los estabilizadores se destruyan, el jefe caerá y podréis atacar normalmente. Al poco desaparecerá (dejando un montón de orbes rojos de salud que podréis consumir), pero volverá resurgiendo de la tierra con más salud



Las claves para llegar hasta el final de los juegos

y más estabilizador. Repetid la técnica y a la tercera vez que caiga no volverá a levantarse.

VENCER AL JEFE FINAL

Tras la escena de vídeo, activad rápidamente la armadura de cuerpo entero y las cuchillas. También ayudará tener activada la visión Infectada. Permaneced alejados del jefe (este es un consejo que se puede aplicar en cualquier ámbito de la vida...) hasta que empiece a saltar. Cuando aterrice, atacadle con un Air Blade Slash. Tras unos cuantos aciertos en el blanco se quedará aturdido. Aprovechad para agarrarlo y darle puñetazos repetidamente. Si llegáis a niveles críticos, usad un ataque Devastador para aturdirle y, de esta forma, ganar tiempo. Repetid el proceso unas pocas veces y por fin acabaréis con él.

Shadow Complex

IMÁGENES DE JUGADOR



Para haceros con ellas, no perdáis ripio de estos consejos.

IMAGEN DE UN ENEMIGO:
- Venced a la primera tarántula.

OTRA IMAGEN DE UN ENEMIGO:
- Conseguid el casco o el 100% de la armadura.

OBTENER ARMAS DORADAS

Conseguid los 12 lingotes de oro para desbloquear una habitación secreta, cuya ubicación estará indicada en el mapa. En su interior encontraréis réplicas doradas de cada arma.

CONSEGUIR LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Podéis conseguir extras para el Nuevo Juego (que se desbloquea al terminar la aventura una vez) si conseguís llegar a un nivel determinado.

TODOS LOS AUMENTOS

Porque no sólo de pan vive el hombre.
- Nivel 20.

AUMENTO DE SALUD:
- Nivel 10.

ESPUMA INFINITA:
- Nivel 30.

GRANADAS INFINITAS:
- Nivel 40.

MISILES INFINITOS:
- Nivel 50.

Star Ocean: The Last Hope



NUEVAS VOCES DE BATALLA

Para desbloquear estas voces necesitáis el 30 por ciento de los trofeos de batalla de un personaje, y el 75 por ciento si lo que queréis es el segundo paquete de voces.

AUMENTAR EL NIVEL DE CAP

Conseguid 50 trofeos. Si lográis todos los trofeos, aumentaréis significativamente el nivel de CAP.

LA MAZMORRA SECRETA

Es necesario completar la aventura, guardar la partida y volver a cargarla. Luego entrad por la puerta izquierda de las escaleras, después del punto de guardado y derrotad al Dragón Eterno. Al hacerlo se os concederá el anillo de la oscuridad, que podréis utilizar con el Glypho de la pared que está final del pasillo del primer piso del Coliseo en Tatroi. Después venced a Gabrial Celeste en la Caverna de las Siete Estrellas y tomad el segundo ascensor de abajo ubicado en el camino antiguo que lleva al Santuario. Hablad con Barago y visitad la entrada de la mazmorra. En el piso 20 deberéis enfrentaros con la Reina Etérea e inmediatamente la mazmorra se regenerará para que podáis luchar contra los jefes del piso 19 y 20. Tras esto tendréis la mazmorra secreta.

Tekken 6

DESBLOQUEAR NUEVOS ESCENARIOS

Para que luchéis a gusto en nuevos rings.

ISLA KIGAN:
- Dirigíos a la Puerta del Abismo jugando en Modo Difícil y derrotad al hombre de sombrero de paja llevándoos su botín. Después salid del mapa del mundo.

ESTACIÓN DE TREN NIGHMARE:
- Completad el Templo de Azazel en el Corredor central.

ESTACIÓN SUBTERRÁNEA PAVILLION:
- Despejad la Excavación de la 16ª Expedición Arqueológica con Dificultad Difícil.

NUEVOS PERSONAJES

Más personajes para que estrenéis los nuevos escenarios.

ANNA:
- Derrotadla en la Torre de la corporación Millennium.

ARMOUR KING:
- Vencedle en Lost Cemetery.

ASUKA:
- Acabad con ella en Kazama-Style Traditional Martial Arts Dojo.

BAEK:
- Derrotadle en West Coast Canal Industrial Complex.

BOB EN ARENA:
- Vencedle en Central District, 11th Avenue.

BRUCE EN ARENA:
- Dadle candela en G Secutiry Service, Operación Headquarters.

BRYAN:
- Derrotadle en Southern Woodlands.

CHRISTIE:
- Luchad y venced en Seahorse Grand Hotel.

DEVIL JIN:
- Machacadle en Nightmare Train.



DRAGUNOV:
- Vencedle en el Contenedor de la Terminal 7.

EDDY:
- Vencedle en Tekken Force 4th Special Forces. Operación Group Compound.

FENG:
- Pelead contra él y vencedle en Deserted Temple.

GANRYU:
- Ganadle en Aranami Stable.

HWOARANG:
- Vencedle en Industrial Highway 357.

HEIHACHI:
- Dadle lo suyo en Mishima Estate.

JACK-6:
- Acabad con él en el Contenedor de la Terminal 3.

JIN:
- Derrotadlo en el Templo de Azazel, Corredor Central.

JULIA:
- Acaba con todos los enemigos en G Science y Technology, Edificio de Investigación 3.

KAZUYA:
- Eliminadle en el Helipuerto de la Tooree de G Corporation.

KING EN ARENA:
- Vencedle con Marduk en Mixed Martial Arts Gym "Wild Kingdom".

KUMA O PANDA:
- Hacedle trizas en North Nature Park.

LOGRAR LA POSE DE VENCEDOR

Las poses de ganador se tienen que hacer justo antes del vídeo del final de una pelea, manteniendo presionado patada izquierda o derecha, o puño izquierdo o derecho, para seleccionar la postura. Algunos luchadores tienen más poses que otros.

The Beatles Rock Band



DESBLOQUEAR LAS FOTOS OCULTAS

En la pantalla de título, introducid la siguiente combinación de teclas con vuestra guitarra. Los chicos de Liverpool os lo agradecerán.
- Azul, Amarillo, Naranja, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Azul, Amarillo, Naranja.

Virtua Tennis 2009

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Por si no tenéis bastantes con los que ya trae de serie el juego.

BORIS BECKER:
- Completad el modo Arcade en modo individual.

DUKE:
- Ganad el modo Rey de Jugadores y vencedle.

KING:
- Ganad el modo Rey de Jugadores y vencedle.

STEFAN EDBERG:
- Completad el modo Arcade jugando a dobles.

TIM HENMAN:
- Completad todos los retos de la academia (en modo principiante y avanzado).

Wet

NUEVOS MODOS DE JUEGO

Una vez concluido el juego, podéis probar estos dos nuevos modos. Igualmente, si queréis más trucos para este título, echad un vistazo a la sección de trucos de PS3.
- Desafíos Boneyard.
- Modo Femme Fatal.

WWE Smackdown vs RAW 2010

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS



Si queréis conseguir jugosos extras, mirad en la sección de trucos de PS3, porque son válidos los mismos códigos y así ahorramos papel.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Hola a todos amigos. Aqui os traigo unos códigos para este sensacional juego de simulación bélica que desbloquean varias misiones extras.
- OFPWEB1
- OFPWEB2
- AmbushU454
- CloseQ8m3
- StrongM577
- RaidT18Z
- BLEEDINGBADLY

Ojo, teneis que respetar mayúsculas y minúsculas. Un saludo y que los disfrutéis.

Juan Luis Martín Expósito (email)



Wii

Cazafantasmas



CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS
Para desbloquear estas opciones extra tenéis que coleccionar el arte oculto y escanear fantasmas y objetos. En la pantalla de opciones podréis activarlos o desactivarlos. Por defecto, estarán activados cuando los desbloqueéis.
VELOCIDAD DE ESCANEO INCREMENTADA:
- Escanead el 50% de los fantasmas y objetos escaneables en el juego.
MEJORA DE FUERZA DE EQUIPAMIENTO:
- Coleccionad todo el Arte.
SIN RECALENTAMIENTO DE EQUIPAMIENTO:
- Coleccionad todos los datos de escaneo.
RECUPERACIÓN DE SALUD MÁS RÁPIDA:
- Conseguid el 50% del Arte.
TRAJE DE NOVATO GOZERIAN:
- Terminad el juego en dificultad Gozerian (Difícil).
INVULNERABILIDAD:
- Conseguid todo el arte y datos escaneados, y completad el juego.

Dead Space Extraction

NIVELES DEL MODO DESAFÍO
En la pantalla de título, introducid la siguiente secuencia de botones. Si lo hacéis bien, oiréis un sonido de confirmación y tendréis acceso a los cuatro niveles del modo Desafío:
- ↓, ↑, ←, →, →, ←.

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

PERSONAJES PARA EL MODO TORNEO
Si sois buenos seguidores de la serie, seguro que os gustará jugar con esos personajes secundarios tan encantadores. Esto



es lo que debéis hacer para luchar con ellos:
AKKUMAN:
- Recoged todos los tesoros del nivel 6.
ARALE:
- Encontrad todos los tesoros del juego y alcanzad el rango S en todos los niveles.
BLUE:
- Conseguid todos los tesoros del nivel 3.
DRUM:
- Recoged todos los tesoros del juego y llegad al rango S en diez niveles.
GRAN REY DEMONIO PICCOLO (VIEJO):
- Conseguid todos los tesoros del juego así como el rango S en quince niveles.
GRAN REY DEMONIO PICCOLO (JOVEN):
- Recoged todos los tesoros del juego y llegad al rango S en veinte niveles.
MUMMY BOY:
- No dejéis ni un solo tesoro en el nivel 6.
MURASAKI:
- Recoged todos los tesoros del nivel 2.
SON GOHAN:
- Haceos con todos los tesoros del nivel 6.
TAMBOURINE:
- Terminad el juego.
TAO PAIPAI:
- Conseguid todos los tesoros del nivel 4.

Donkey Kong Jungle Beat

SECUENCIAS DE JEFE ALTERNATIVAS
Realizad las siguientes acciones para desbloquear secuencias alternativas a la hora de eliminar a los jefes finales:
HOG BOSS:
- Dad el golpe final con un melón (no puñetazo).



ROC BOSS:
- Propinadle el golpe final con un ataque de aturdir.

DESBLOQUEAR EL FINAL NINJAPE
Coleccionad las 72 crestas y completad la lucha contra el Rey Cactus o el Rey Espantoso (Ghastly) para ver un final con Ninjapes.

MÚSICA DE MENÚ ALTERNATIVA
Conseguid las 72 medallas para poder cambiar la música del menú principal.

DESBLOQUEAR JEFES EN EL FINAL
Venced al Rey Ghastly para desbloquear a Dread Kong, Karate Kong, Ninja Kong y Sumo Kong en el cine del final.

CONSEGUIR MÁS REINOS
Realizad las siguientes acciones para desbloquear reinos adicionales.
REINO CHILI PEPPER:
- Lograd todas las crestas en los reinos Limón, Uva y Cereza.
REINO LYCHEE:
- Conseguid todas las crestas en los reinos Manzana, Fresa y Piña.
REINO PERA:
- Haceos con todas las crestas en los reinos Banana, Naranja y Sandía.
REINO DE LA FRUTA ESTRELLA:
- Obtened todas las crestas en los reinos Melocotón, Melón y Durian.

CORONA DE DONKEY KONG
Conseguid las 60 crestas para desbloquear la corona del amigo Donkey.

Metroid Prime Trilogy

CONSEGUIR EL TRAJE DE FUSIÓN
Completad «Metroid Prime» una vez y compradlo en el menú de extras.

DESBLOQUEAR DIFICULTAD HYPERMODO
Un modo para los muy iniciados en la materia.
HYPERMODO EN METROID PRIME 1:
- Completad «Metroid Prime 1».
HYPERMODO EN METROID PRIME 2:
- Completad «Metroid Prime 2».



HYPERMODO EN METROID PRIME 3:
- Terminad «Metroid Prime 3».

CONSEGUIR CRÉDITOS FÁCILMENTE
Completar determinadas tareas durante el juego os dará créditos para desbloquear contenidos ocultos.
CRÉDITOS AZULES (METROID PRIME 3):
- Escanead objetos e ítems que puedan guardarse en el diario.
CRÉDITOS VERDES/ DE AMIGOS (METROID PRIME 3):
- Dependen de los vales enviados por amigos (configurad WiiConnect24 en el menú principal).
CRÉDITOS NARANJA, PÚRPURA, AMARILLOS (METROID PRIME 1, METROID PRIME 2, METROID PRIME 3):
- Acabad con los jefes. Cuantos más, mejor.
CRÉDITOS ROJOS (METROID PRIME 3):
- Escanead a cualquier criatura que pueda guardarse en el diario.
CRÉDITOS DE PLATA (METROID PRIME 1, METROID PRIME 2):
- Coged artefactos o llaves, o completad el diario y/o el inventario.

Final Fantasy: My life as a Darklord

NUEVA PANTALLA DE TÍTULO
Para desbloquear una nueva pantalla de título debés conseguir los cinco Fragmentos Celestiales.

The Beatles: Rock Band

DESBLOQUEAR LOS RETOS
Tenéis varios retos para poneros a prueba. Aquí está cómo conseguirlos.
THE CAVERN '63:
- Completad el capítulo 1 del modo Historia.
THE ED SULLIVAN SHOW '64:
- Terminad el capítulo 2 del modo Historia.
SHEA STADIUM '65:
- Acabad el capítulo 3 del modo Historia.
BUDOKAN '66:
- Completad el capítulo 4 del modo Historia.
ABBEY ROAD '66-'67:
- Terminad el capítulo 5 del modo Historia.
ABBEY ROAD '67-'68:
- Haced lo propio con el capítulo 6 del modo Historia.



TRUCOS A LA CARTA

Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco!

Renato Lux (email)
Amigos, me gustaría que, por favor, recurrierais a vuestra gran sabiduría y me dierais algunos trucos para el juego «Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco!«. Espero que seáis benévolos.
Hola Renato. Pues no sabemos qué significa eso de ser benévolo, pero vamos a ser buenos contigo. Aquí van esos trucos. Apúntalos bien, porque no vamos a volver a repetirlos.

EXTRAS Y VENTAJAS
Durante el modo Historia, pausa el juego, mantén pulsado el botón de cubrir e introduce cualquiera de las secuencias de botones con el D-pad.
↓, ↓, ↓, ↑:
- Crash congelará a cualquier enemigo que toque.
←, ←, ←, ↓:
- El cuerpo de Crash se agranda.
↑, ↓, ↓, ↑:
- Dejar enemigos detrás con "Evo-Wumpa" (fruta de color púrpura).
↑, →, ↓, ←:
- Los enemigos dejan de usar la Super patada.
↑, ↑, ↑, ←:
- Los enemigos dejan de hacer daño x4.
→, →, →, ↑:
- Los enemigos no usan la fruta Wumpa.
←, →, ←, →:
- Crash se transforma en una sombra.



ABBEY ROAD '68-'69:
- Culminad el capítulo 7 del modo Historia.
APPLE CORPS ROOFTOP:
- Terminad el capítulo 8 del modo Historia.

■ DEBLOQUEAR LOS PREMIOS SECRETOS

A medida que conseguimos estrellas en el modo Historia superando retos, vamos consiguiendo secretos. Aquí van algunas pistas.

1 FOTO:
- The Beatles Christmas Record.

11 FOTOS:
- Secreto 2.

31 FOTOS:
- Secreto 3.

51 FOTOS:
- Secreto 4.

71 FOTOS:
- Secreto 5.

90 FOTOS:
- Secreto 6.

■ CONSEGUIR LA FOTOS BONUS

En la pantalla de introducción donde pone Presiona Start, introducir la secuencia de botones que se indica a continuación, con la guitarra o la batería. Si lo hacéis bien aparecerá una nota confirmando que habéis desbloqueado la foto extra que se puede ver en la Galería del modo Historia.
- Azul, Amarillo, Naranja, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Azul, Amarillo, Naranja.

■ OBTENER TODAS LAS FOTOS

En el juego encontramos un total de 108 fotos de los chicos de Liverpool. Las imágenes se pueden ver en la Galería del modo Historia y además se pueden visualizar de maneras diferentes:
- En el modo Historia, al conseguir un determinado número de estrellas al interpretar una canción, se nos concede una foto.
- Al conseguir al menos tres estrellas interpretando un tema. Además, si lográis cinco en la misma canción, conseguiréis otra.
- Terminando un capítulo en el modo Historia y logrando tres estrellas en todas las canciones.

■ CONSEGUIR NUEVOS RETOS



Superad los retos que os mostramos a continuación, logrando las estrellas que se indican:

LA CAVERNA '63:
- 20 estrellas.

THE ED SULLIVAN SHOW '64:
- 20 estrellas.

SHEA STADIUM '65:
- 25 estrellas.

BUDOKAN '66:
- 25 estrellas.

ABBEY ROAD '66-'67:
- 30 estrellas.

ABBEY ROAD '67-'68:
- 30 estrellas.

ABBEY ROAD '68-'69:
- 35 estrellas.

APPLE CORPS ROOFTOP:
- 30 estrellas.

■ VÍDEOS DESBLOQUEABLES

Para lograr el vídeo correspondiente a cada capítulo, basta con que lo completéis. Para ver el Vídeo Outtro tenéis que completar el modo Historia.

■ CONSEGUIR EL TEMA "THE END"

Para desbloquear la canción "The End" tenéis que completar el modo Historia.

■ INSTRUMENTOS BRILLANTES

Los Fab Four se merecen esto y mucho más, que para eso se fueron a la India y todo a "inspirarse".

PLATA:
- Obtened 15 Logros.

ORO:
- Conseguid 30 Logros.

PLATINO:
- Haceos con 50 Logros.

RABBIDS: MI CAAAASA!!!

■ APARIENCIAS PARA LOS RABBIDS

En el menú principal, entrad en la opción Rabbid y después en Administrar Rabbids. Luego pulsad en Gestionar Rabbids y, dentro de esté menú, pulsad C + Z e introducid cualquiera de los códigos.

2211AA11:
- Assassin Rabbid.

BBBBAAAA:
- Splinter Cell Rabbid.

B11BA22A:
- Best Buy Rabbid.

AA111122:
- Geek Squad Rabbid.

121212AA:
- Prince Rabbid.

1122AA11:
- Leonardo Rabbid.



NINTENDO DS

El Profesor Layton y la Caja de Pandora

MONEDAS EN EL EPISODIO I



Si queréis encontrar todas las monedas ocultas en el episodio uno, prestad atención, porque aquí están todas. Las primeras monedas ocultas del capítulo las encontraréis justo al empezar, en la habitación. Podréis conseguir 3 monedas si buscáis entre los objetos del escenario:
- Bajo la mesa.
- Sobre la percha.
- Sobre el cuadro de la derecha de la imagen.
Al salir al pasillo, inspeccionad para encontrar 2 monedas más:
- En el primer tabique de madera.
- En la segunda luz del techo.
Cambiad al vagón 4. En el pasillo conseguiréis otras 2 monedas:
- En el pomo de la primera puerta (lado izquierdo)
- En el lado derecho de la primera puerta.
Entrad por la puerta que está un poco entreabierta (la segunda) y descubriréis 2 monedas más:
- Bajo el sofá de la izquierda de la imagen.
- Bajo el sofá de la derecha de la imagen (lado derecho).
Volved de nuevo al pasillo y entrad en la última puerta. Llegaréis así al vagón restaurante, donde hallaréis una nueva moneda:
- Al final del pasillo.
Tras hablar con el cocinero, examinad la cocina antes de salir para encontrar 2 monedas:
- En la primera caja de abajo a la izquierda.
- En la olla que hay a la derecha, en la estantería del mueble del fondo
Salid al pasillo y entrad por la puerta de la derecha. Entraréis en el vagón 6. Si no podéis entrar es que os habéis dejado algo por hacer; hablad con el encargado o id a la cocina para poder continuar.
En el pasillo encontraréis 1 moneda:
- En el lado derecho de la segunda puerta.
En el pasillo del vagón 7 hay otras 2 nuevas monedas:
- Bajo la primera puerta.
- En el segundo tabique de madera.
En la plataforma exterior podréis coger 2 monedas más:
- Bajo la primera pata de la silla de la izquierda (primera mesa).
- Al fondo, en el pomo izquierdo de la barandilla.
Al llegar al vagón 6 entrad por la segunda puerta, la que hay entreabierta. Veréis a la señora Babete dormida. Al examinar la habitación encontraréis 2 monedas:
- En la lámpara de la pared del fondo.
- En el sofá del fondo.
Al salir de la habitación notaréis que el tren se ha parado. Cuando bajéis encontraréis 3 monedas más:
- A la izquierda, entre los raíles del tren.
- Bajo la escalera de bajada.
- En la ventana que hay a la derecha de la puerta de acceso del tren.

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Este Layton está hecho todo un pícaro y se quiere guardar unos cuantos secretos para él solo. Le hemos hecho cantar y aquí tenéis todos los extras que podéis desbloquear.

FICHAS DE PERSONAJE:
- Conseguid 2.500 picarats.

VOCES DE PERSONAJES:
- Lograd 4.000 picarats.

MÚSICA DEL JUEGO:
- Haceos con 3.500 picarats.

PELÍCULAS:
- Conseguid 4.500 picarats.

IMÁGENES:
- Reunid 3.000 picarats.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Kingdom Hearts 358/2 Days

Buenas, quería mandaros un par de truquitos para el que probablemente sea uno de los mejores juegos de la portátil de Nintendo, «Kingdom Hearts 358/2 Days»:

PROMETIDA, DOS SON UNO Y ROXAS CON DOS ESPADAS

Para poder usar algunas de las llaves-espada más emblemáticas del juego o volver a disfrutar del Roxas del último día, primero debéis pasaros el juego y luego comprar la Parte Cero en la tienda Moguri. En el modo historia, al enlazarla se convertirá en Cadena del Reino+, pero si le añadís unidades de habilidad en el modo misión, cambiará su forma: con una unidad se convertirá en Prometida, con dos unidades se convertirá en Dos serán uno y si le enlazáis las 3 unidades de habilidad, pasaréis a usar a Roxas con dos espadas (Prometida y Recuerdos Lejanos). Recordad que este truco solo vale para el modo misión, y solo para Roxas (los demás usuarios de llave-espada consiguen armas distintas con la Parte Cero, pero no cambian con unidades de habilidad).

REGRESO REAL

Para conseguir Regreso real debéis pasaros todas las misiones del juego (misiones, no desafíos), incluidas las optativas

Rubén Quintas (email)



Kingdom Hearts 358/2 Days



TODOS LOS PERSONAJES

Los personajes de Disney no sólo habitan en vuestra fantasía. También los podéis encontrar en Disneylandia y a partir de ahora en vuestra consola con estos pedazo de trucos:

DONALD:
- Alcanzad el día 244 en el modo Historia.

GOOFY:
- Llegad al día 277.

RIKU:
- Superad el día 171 en el modo Historia.

SORA:
- Completad el juego y comprad el artículo "El alma de Sora" en la tienda moogle.

XION:
- Cumplid el día 96 en el modo Historia.

KING MICKEY:
- Completad el juego y compra el artículo "El retorno del rey" en la tienda moogle.

Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser

FINALES ALTERNATIVOS

Para poder ver cómo se las apañan los hermanos fontaneros, aquí van un par de finales diferentes al original. Poneos las pilas y a por ellos compañeros.

FINAL ALTERNATIVO 1:
- Completad el juego con Mario, Luigi y Bowser al nivel 40.

FINAL ALTERNATIVO 2:
- Terminad la aventura con Mario o Luigi al nivel 17 o menos.



EL TONTOTRUCO

Scribblenauts

Como ya sabréis, las posibilidades de este juego son infinitas y si acaso acabarán cuando se agote vuestra imaginación. En este caso, os dejamos con un tontotruco de lo más gracioso. Una de las normas del título es que no se pueden invocar nombres propios, aunque hay un par de excepciones. Una de ellas es la de Dios, que como no podía ser de otra manera, aparece encarnado en un señor mayor con barba blanca y todopoderoso. Da igual lo que tenga delante, que a él le basta y le sobra con sus poderes, a no ser que... que lo que invoquemos sea un vampiro. En este caso el amigo morderá a Dios y le convertirá en un chupasangre blandengue y con muy mala leche.

PSP

Badman

ACCEDER AL MODO DIFÍCIL

En el menú de inicio encontraréis cuatro opciones. Dentro del mismo menú, introducid esta combinación de botones **L, R, L, R, L, R, L, R, L, R** y conseguiréis acceder al modo difícil.



Si es demasiado para vosotros, volved a meter el código para regresar al modo normal.

Fate Unlimited Codes

CONSEGUIR NUEVOS UNIFORMES

Para darle un toque fashion a la cosa.

GILGAMESH:
- Terminad el modo arcade con él después de desbloquear a Zero Lancer. También necesitáis vencer a Zero Lancer. Cuando lo hayáis hecho, desbloquearéis ropa estilo Casual.

SABER LILY:
- Completad el modo arcade con Saber Alter.

SISTEMAS DE VOZ DE ILLYASVIEL

Completad el modo Arcade con un personaje aleatorio.

DESBLOQUEAR NUEVO MATERIAL

Para que no acabe la aventura de este juego anime.

SIRVIENTES ESQUELETOS DE CASTER:
- Completad el modo Arcade dos veces con Caster.



ILLYA:
- Terminad el modo arcade dos veces con Berserker.

NUEVOS MODOS DE JUEGO

Por si queréis sacarle aún más partido al juego.

MODO SUPERVIVENCIA INFINITO:
- Superad el modo supervivencia una vez consiguiendo al menos dieciséis victorias.

MODO SUPERVIVENCIA:
- Terminad el modo Arcade con Bazzet, Dark Saber y Leysritt.

DIFICULTAD DEFINITIVA:
- Lograd 32 ó más victorias en el modo supervivencia infinito.

GTA Chinatown Wars

PARA SER UN BUEN TRAMPOSO

Durante la partida, ejecutad cualquiera de estas combinaciones de botones para lograr lo que se indica en cada caso. Pero atención, porque os avisamos quese desactiva la opción de autoguardado.

PAQUETE DE ARMAS 1:
- R1, ↑, X, ↓, ←, R1, X, →.

PAQUETE DE ARMAS 2:
- R1, ↑, ●, ↓, ←, R1, ●, →.

PAQUETE DE ARMAS 3:
- R1, ↑, ■, ↓, ←, R1, ■, →.

PAQUETE DE ARMAS 4:
- R1, ↑, ▲, ↓, ←, R1, ▲, →.

ARMADURA:
- L1, L1, R1, X, X, ●, ●, R1.

TIEMPO NUBLADO:
- ↑, ↓, ←, →, ▲, ■, L1, R1.

REDUCE EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
- R1, ▲, ▲, ■, ■, R, L1, L1.

ÁGUILA EXPLOSIVA:
- L1, R1, ▲, ■, ●, X, ↑, ↓.

TIEMPO MUY SOLEADO:
- ↑, ↓, ←, →, X, ▲, L1, R1.



NIEBLA:
- ↓, ←, →, ■, X, R1, L1.

SALUD:
L1, L1, R1, ●, ●, X, X, R1.

HURACÁN:
- ↑, ↓, ←, →, X, ■, R1, L1.

INCREMENTA EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
L1, L1, R1, ■, ■, ▲, ▲, R1.

MUCHA LLUVIA:
- ↑, ↓, ←, →, ●, ▲, R1, L1.

TIEMPO LLUVIOSO:
- ↑, ↓, ←, →, ■, ●, L1, R1.

TIEMPO SOLEADO:
- ↑, ↓, ←, →, ●, X, L1, R1.

Marvel Ultimate Alliance 2

TODOS LOS PERSONAJES

Para desbloquear de golpe a todos los personajes, tenéis que introducir esta combinación de botones:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →.

TODOS AL NIVEL 99

Si estos personajes ya son superhéroes, imaginaos si los subís al nivel 99. Para hacerlo, dentro del menú "Hero Details" o "Team Select", presionad:
- ↓, ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↓. Si habéis metido bien el código oiréis un sonido.

DAME DINERITO FRESCO

Más claro, imposible. Si queréis pasta, al igual que en el anterior truco, dentro del menú "Hero Details" o "Team Select", pulsad:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓. Oiréis un sonido si lo habéis hecho todo bien.

Naruto Legends: Akatsuki Rising

ALGUNOS EXTRAS Y VENTAJAS

Porque el ninja rubio es fuerte, pero también necesita ayuda.

MODO AKATSUKI:
- Completad el modo escenario.

DEIDARA:
- Terminad el modo escenario.



SAI:
- Terminad la misión de rango D: "Poniendo a prueba a Naruto" y la misión de rango B: "Miembros de entrenamiento social".

GAARA:
- Finalizad el modo escenario.

HOSHIGAKI KISAME:
- Completad el modo escenario.

SASUKE UCHIHA (SHIPPUDEN):
- Si termináis el modo escenario, desbloquearéis el modo Akatsuki. Completad este modo con Itachi para desbloquear a Sasuke.

KANKURO:
- Finalizad el modo escenario.

SASORI (TERCER KAZEKAGE):
- Completad el modo escenario.

SASORI (HIRUKO):
- Terminad el modo escenario.

TEMARI:
- Finalizad el modo escenario.

UCHIHA ITACHI:
- Lo mismo que en el anterior.

Rock Band Unplugged

GUITARRA BACKBONE

Superad la lista de "Rolling Stones Rock Immortals" para obtener la guitarra con logo de Backbone Entertainment.

Soul Calibur Broken Destiny

CONSEGUIR NUEVAS ARMAS

En cada estilo de lucha existen armas que se pueden desbloquear. Para ello tenéis que completar los modos Trial of Attack y Trial of Defense. Además, si completáis el modo Gauntlet aparecerá el arma Broken Destiny para Siegfred.

DAYBREAK:
- Completad todas las misiones hasta el capítulo 3 en el modo The Gauntlet.

INNOCENT ARTIST:
- Cread un personaje que no tenga equipo.

PAINTED ILLUSION:
- En el modo Creación, debéis tomar una foto del personaje utilizando un marco.

PASSIONATE ARTIST:
- A la hora de crear un personaje, tomad cinco fotos durante una sesión.

ELATION OF CHANCE:
- Lograd escapar de un lanzamiento.

LOSER'S LAMENT:
- Tenéis que vencer a vuestro rival sacándolo del ring.

RANKING DASH:
- Completad el modo Trial of Attack con una puntuación mayor a los 1.600.000 puntos.

FIRST GATE:
- Jugad al modo The Gauntlet

WAKING ART:
- Cread el primer personaje en la modalidad Creación.

HIDDEN FIERCENESS:
- Realizad un lanzamiento.

END OF TESTS:
- Tenéis que ver el final completo del capítulo 34 en The Gauntlet.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Final Fantasy VII

Muy buenas. Aprovecho que este maravilloso juego está para descargar en el PlaStationStore para deciros brevemente cómo conseguir las 4 Materias Enormes. Una te la dan si evitas que el tren se estrelle en Corel. Otra está bajo el agua en el submarino hundido. Otra está en Fuerte Condor; te la dan si derrotas a todas las oleadas de enemigos. La última está en el cohete, cuando vas al espacio. La combinación que hay que insertar es Círculo, Cuadrado, X, X. Cuando las tengáis, id al Cañón Cosmo y hablad con Bugenhagen en el observatorio. ¡Tocad las materias Enormes y conseguiréis a Bahamut Zero! Espero que os sirva de ayuda, ya que a mí me costó conseguirlo. Un Saludo.

Dani Casado (email)

PLAYSTATION 2

Ben 10: Alien Force



CONSEGUIR ALIENS INFINITOS

Introducid este código para que nunca os falten unos cuantos alien:
- Ben, Swampfire, Gwen, Big Chill. Para todos los combos deberéis marcar: Swampfire, Gwen, Kevin, Ben.

DESBLOQUEAR EL NIVEL LORD

Para conseguirlo, meted esta combinación:
- Gwen, Kevin, Big Chill, Gwen.

CÓMO SER INVISIBLE

Este es el código:
- Kevin, Big Chill, Swampfire, Kevin.

Guitar Hero: Metallica

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

Introducid estas combinaciones de botones en el menú de trucos, que está dentro de Configuración.

Gemas de Colores:
Az, R, R, V, R, V, R, A.
Llamas de Colores:
V, R, V, A, R, R, A, Az.
Modo Performance:
A, A, Az, R, Az, V, R.
Instrumentos de aire:
R, R, Az, A, V, V, V, A.
Modo Hipervelocidad:
V, Az, R, A, A, R, V, V.
Drum Full Infinito:
R, R, R, Az, Az, V, V, A.
Personajes invisibles:
V, R, A, A, A, Az, Az, V.
Vocal Fireball:
R, V, V, A, Az, V, A, V.
Línea extra de 6 tonos:
V, R, A, Az, R, A, Az, V.
Todo el Vestuario de Metallica:
V, R, A, Az, Az, A, R, V.
Auto Kick:
A, V, R, Az, Az, Az, Az, R.

TODOS LOS PERSONAJES

Haced lo que decimos a continuación para conseguirlos todos.

James Hetfield:
- Lograd 100 estrellas como vocalista.
James Hetfield Clásico:
- Conseguid 150 estrellas.
James Hetfield Zombie:
- En esta ocasión son 200 estrellas.
Robert Trujillo:
- Lograd 100 estrellas como vocalista.
Robert Trujillo Clásico:
- Haced lo propio con 150 estrellas.
Robert Trujillo Zombi:
- Seguimos con las estrellas. Ahora son 200.
Kirk Hammett:
- Haceos con 100 estrellas como guitarrista.
Kirk Hammett Clásico:
- Conseguid 150 estrellas como guitarrista.
Marcus Fretshreder:
- Con tan solo 55 estrellas como guitarrista será vuestro.
Shirley Crowley:
- Lograd 55 estrellas como bajista.
Matty Cannz:
- A por las 55 como batería.

Sonic Unleashed

CONSEGUIR DINERO FÁCIL



Antes de hacer este truco es necesario tener 3000 Anillos. Una vez que los tengáis, localizad a Wentos, el comerciante viajero. Compradle sándwiches de Héroe por 30 anillos, hasta que reunáis 99. Ahora podéis vendérselos de nuevo al propio Wentos por 50 anillos cada uno. Parece mentira que el comerciante sea tan lelo, pero es así. Repetid este truco todas las veces que queráis y preparaos para ser el erizo azul más rico del mundo, algo que tampoco es tan difícil si tenemos en cuenta que no hay muchos erizos azules en el mundo...

ESCENA ELIMINADA

Una vez alcancéis el nivel S en todas las misiones y completéis todas ellas, abriréis la misión final del juego. Completad esta misión, conseguid el artículo oculto y desbloquearéis la escena eliminada "Sonic Omake".

TNA Impact

CONSEGUIR LUCHADORES

Para poder pelear con los luchadores ocultos, haced lo que os indicamos en cada caso.

Senshi:
- Ganad 200.000 puntos de estilo.
Don West:
- Ganad 250.000 puntos de estilo.
Jeff Jarrett:
- Derrotad a Jeff Jarrett en el modo Historia.
Jay Lethal:
- Ganad el combate "3 man gauntlet" en el modo Historia.
Tomko:
- Derrotad a AJ Styles y Tomko en un combate por equipos en el modo Historia.
Sonjay Dutt:
- Derrotad a Sonjay Dutt en un combate individual en el modo Historia.
AJ Styles X:
- Derrotad a AJ Styles en un combate individual en el modo Historia.
Chris Sabin X:
- Derrotad a Chris Sabin en un combate individual en el modo Historia.
Brother Ray:
- Derrotad al Equipo 3D en un combate por equipos en el modo Historia.
Eric Young:
- Ganad el título TNA por equipos en el modo Historia.
Abyss:
- Derrotad a Abyss en el modo Historia Parte 6.



Transformers 2

PERSONAJES ESPECIALES

Para desbloquear personajes en el modo multijugador tendréis que introducir las siguientes secuencias en el menú principal.



- Golden Optimus Prime: ↑, ↓, ←, ←, →, ↓.
- Golden Megatron: ↓, ↑, →, →, ←, ↑.

Up

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

Entrad en Bonus desde el menú principal. Después, dentro de la sección de Trucos introducid estos códigos para conseguir conseguir nuevos extras y ventajas:

AVIATORGOGGLES:
- Gafas de aviador para Carl.
BUTTERFLY:
- Las mariposas van hacia Rusell.
CARLHEAVYWEIGHT:
- Si Carl salta desde el Balancín, Rusell se elevará.
BALLOONPARTY:
- Aparecerán globos de colores con los saltos de Carl.

WWE Smackdown! vs Raw 2009

LUCHADORES Y ESCENARIOS

Para usar estos trucos tenéis que dirigiros al menú de códigos e introducir cualquiera de los que os mostramos a continuación.

AltJerichoModelSvR09:
- En el fondo Chris Jericho siempre ha sido un clásico, así que si queréis su traje de toda la vida, tenéis que utilizar esta clave.
BoogeymanEatsWorms
- Boogeyman es un ser horrendo, pero ¡ay, amigo!, qué bien utiliza los puños. Vamos a por él con este código.
BooyakaBooyaka619Svr
- Nuevo traje para Rey Mysterio.
CMPunkAltCostumeSvR!
- CM Punk es un envidioso y se ha apuntado a esto de los trajes alternativos.
FlairWoooooooooooooo
- Ric Flair ya se ha jubilado, pero su recuerdo no se puede borrar tan fácilmente. Para tenerlo de nuevo entre nosotros, utilizad esta clave.
HornswoggleAsManager
- En la vida es muy importante tener a un manager. Si introducís este código vosotros tendréis a Hornswoggle.
PlayAsJillianHallSvR:
- Jillian Hall: otro tío cachas para la colección.
Ryder&HawkinsTagTeam
- Curt Hawkins y Zack Ryder: dos por el precio



de uno. Estamos que lo tiramos.
SatNightMainEventSvR:
- El Saturday Night, un ring más donde repartir leches como panes.
UnlockECWDivaLayla09:
- Oye, que en la WWE también existe la paridad de sexos. Ahora es Layla la que reclama su sitio.
UnlockECWTazzSvR2009:
- Conseguiréis a Tazz, que no es el Demonio de Tazmania, pero es igual de feo.
UnlockSnitskySvR2009:
- Ahora es Gene Snitsky el que se sube al carro.
VinceMcMahonNoChance:
- El mítico Mr. McMahon no podía faltar a la cita.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA San Andreas

Hola, me encanta esta revista. He leído casi todas y ahora quiero enseñaros un truco realmente bueno y divertido para «Grand Theft Auto San Andreas» de PlayStation 2. Atentos: en San Fierro, al lado de la estación de trenes, hay un taller y un taller de pintura. Bien, pues si metéis a una persona dentro del taller de pintura (hay que atraerla) y pintáis el coche, la persona se convierte en un zombi y por mucho que la disparéis no muere.
Espero que os divirtáis con este truco. Un saludo.

Daniel Chamorro (email)

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡Mirad qué foto encontró mi mamá! ¡Soy yo leyendo cartas ya desde mi más tierna infancia! Como veis, mi vocación fue casi innata. Y lo que me queda por delante... ¡Vamos a ello!

Juego de acción y velocidad

@Hola, Yen. Soy un gran seguidor de vuestra revista y me gustaría hacer unas preguntillas. Muchas gracias y un saludo a todos los hobbyconsoleros:

■ ¿Hay fecha oficial para el lanzamiento de «Gran Turismo 5»? ¿Es verdad que incluirá competiciones de WRC y NASCAR?

Como has visto, solo hay fecha oficial para Japón. Y sí, efectivamente se incluirán NASCAR y el Mundial de Rallies.

■ ¿Es cierto que hay un juego de las películas de "Saw" en desarrollo? Y si es así, ¿Para que plataformas saldrá y en qué fecha?

Lo has visto en el preestreno. Sale para PS3 y Xbox 360 en noviembre.

■ ¿Que diferencias habrá entre la versión Black y la White de «Assassin´s Creed 2»? ¿Saldrán ambas en España?



LA EDICIÓN BLACK DE ASSASSIN´S CREED II incluye la figura de Ezio con traje negro, un libro con imágenes, la banda sonora y tres nuevos niveles del juego. Se puede conseguir a través de Game a un precio superior a los 80 euros.

Son dos ediciones especiales y sí saldrán en España. La White incluye una figura de Ezio con traje blanco y un nivel extra del juego. La Black ofrece la figura de Ezio con traje negro, un libro con imágenes, la banda sonora y tres nuevos niveles. Parece que estas ediciones solo se podrán reservar a través de Game, pero no se sabe su precio final.

■ ¿Cuando está previsto el nuevo juego de «Prince of Persia»? El primero de la nueva generación me encantó.

Parece que la idea de Ubisoft es alternar cada año un «Prince of Persia» y un «Assassin´s Creed», así que se supone que el próximo llegará a finales del año que viene. Teniendo en cuenta que la película también está prevista para 2010, todo encaja.

■ Y por último, ¿Se sabe algo de «Project Gotham 5»?

No se sabe nada porque no hay nada. Bizarre (ahora propiedad de Activision) está haciendo «Blur», otro juego de coches, y Microsoft, ha apostado por la serie «Forza Motorsport», así que puede que está saga no tenga más entregas.

Dani García

¿La pregunta del mes?

¿Por qué los videojuegos tienen un precio tan elevado?

■ Soy un gran aficionado a los videojuegos, pero su precio está por las nubes (60-70 €). ¿No es eso una exageración? Antes, un juego de PS2 no pasaba de 40 € y ahora casi se ha doblado.

A ver, yo te planteo varias reflexiones. Nadie ha dicho nunca que una novedad en los videojuegos sea un producto barato. Pero considera por un lado que el coste de producción es muy elevado y por otro lo que te ofrece el producto: si por 70 euros tienes 20 ó 30 horas de diversión, ¿Te sigue pareciendo caro? Pues haz las cuentas con el cine, la ropa u otras formas de ocio. Por otro lado, hace 15 años, un juego de SNES costaba 12.000 pesetas (72 euros). Teniendo en cuenta lo que ha subido la vida desde entonces (y lo que ha mejorado la calidad de los juegos), ¿sigues pensando que ahora son muy caros? Seguro que lo ves de otro modo.

Oleguer Montané

Compatibilidad de guitarras

@¡Muy buenas! Me gustarí saber si son compatibles la guitarras de «Guitar Hero» y d «Rock Band». He preguntado e alguna tienda y me dicen que n pero sospecho que me lo dice para que me las tenga que com prar, porque en algunos foros s que he leído que en algunos ca sos son compatibles, aunque n está muy claro... Desde lueg que me parece vergonzoso qu cada vez que te quieras compra un juego de este tipo tengas qu



LAS GUITARRAS de las sagas de «Guitar Hero» y «Rock Band» son compatibles y por tanto se pueden usar indistintamente en uno y otro juego. Tan solo la palanca para efectos de «Rock Band» marca una pequeña diferencia.

comprarte también un par de guitarras (como mínimo...) Gracias de antemano! PD: Yen , majo, espero que esta vez no me saques en el "Qué me dices"... ¡No me he recuperado del susto todavía!

Pues que no te vendan la moto (o la guitarra en este caso), porque sí que son compatibles. Si acaso, las guitarras de «Rock Band» incluyen una palanca para efectos, que obviamente no se puede usar en «Guitar Hero» porque no ofrece esa opción, pero por lo demás puedes usarlas indistintamente. Y no te preocupes, hombre, que aparecer en el "Qué me dices" no es una cosa tan mala, sino un honor...

Aritz

En la ultima feria Gamescom, se anuncio la salida de «Fable 3», pero dijisteis que solo enseñaron un trailer, ¿Tenéis mas noticias sobre el juego?

Pues sí, recientemente Peter Molyneux ha confirmado que el juego usará la tecnología de detección de movimientos Natal. Por otro lado, también se ha apuntado la posibilidad de incluir un sistema de micropagos para conseguir todo tipo de objetos. De todos modos, el juego no saldrá hasta finales de 2010.

« PARECE QUE FABLE 3 PODRÍA USAR LA TECNOLOGÍA DE XBOX 360 PROJECT NATAL, SEGÚN RECONOCE EL PROPIO PETER MOLYNEUX »

Información sobre Fable 3

@ Hola Yen, soy Sergio y tengo 16 años, os sigo desde hace bastante tiempo, y os escribo para que me resolváis unas cuantas dudas que me acucian:

¿Puedes decirme la fecha en que saldrá el próximo juego de Halo, «Halo Reach»? ¿Será la continuación de «Halo 3», u otra regresión al pasado, al estilo de «Halo 3 ODST»?

Saldrá el año que viene, probablemente después del verano. La historia del juego estará ligada a «ODST», y es posible que incluso veamos a algún personaje conocido.

El juego «Borderlands», que saldrá a la venta el 23 de octubre, ¿podrá ser jugado cooperativamente desde una misma consola, o solo podrás jugar con tus amigos modo Online?

Sí, tiene modo cooperativo a dos, con pantalla partida.

He oído que saldrá un «Guitar Hero» con nuevos instrumentos. ¿Es verdad? En el caso de que lo sea, ¿puedes decirme que instrumentos son?

Te refieres a «Band Hero», y no es que sean nuevos instrumentos, sino nuevos modelos de los mismos (guitarra y batería).

Si quisieras comprarte una PSP... ¿por cuál optarías, la PSPgo o la PSP 3000?

En realidad es la misma consola, y más depende de tus gustos estéticos y de si prefieres descargar los juegos o tenerlos físicamente. PSPgo es más moderna y manejable, pero también es más cara... en fin, sopesa tanto las ventajas como las desventajas y decide, pero cualquiera de las dos te va a gustar, seguro.

Sergio de la Puerta



BLUR es el nuevo juego de velocidad de Bizarre, los creadores de Project Gotham. Su estilo mezclará un apartado gráfico llamativo con un control muy directo de los vehículos. El multijugador tendrá mucha importancia.

Sobre los trofeos en PSP y PS3

@ Hola Yen, leo vuestra revista desde la época del Consolero Enmascarado, Nemesis, The Elf... así que ya imaginarás de que quinta soy. Nunca antes había escrito a la revista porque mis dudas siempre las has contestado a otros lectores, pero esta vez me he decidido a escribir. Bueno, vamos al grano.

En el juego «Motorstorm



Demasiados juegos musicales

Albert Guerra

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola, soy Albert Guerra, un gran aficionado a los videojuegos y sobre todo a vuestra revista. Me gustaría opinar sobre los juegos musicales (no los «Singstar») que se juegan con periféricos. Bien. Primero empezar por el excesivo precio de los juegos (50-70 €), que muchos de ellos solo incluyen packs de canciones como «GH Greatest Hits». La segunda por los periféricos: primero empezaron por la guitarra, todos alucinábamos, pero es que ahora los sacan con bajo, batería y micros, cosa que el precio total es de unos 250 €, que yo para gastarme este dineral me compro la Xbox... Y la tercera: la cantidad de juegos musicales que han salido, que al final acaba siendo más de lo mismo: «Rock Evolution», «Rock Band», «Band Hero», «Sing It», «Guitar Rock Tour»... entre muchos más. Yo creo que lo que quieren es sacarnos la pasta de encima, porque otra cosa... Al final acabarán comiéndose el género. Gracias y un saludo a todos, en especial a Manuel.

Yen: A ver, entiendo que no te parezca bien que saquen tantos juegos de este género, que te parezca que se satura el mercado pero, como siempre, existe la opción de no comprarlos si no te interesan. Lo bueno de estas franquicias es que una vez tienes los instrumentos puedes ir añadiendo nuevos títulos si te seducen las canciones o también descargarte las que se coloquen en internet. Obviamente, si las compañías los sacan es porque hay demanda. Le transmito tus saludos a Manuel.



Problemas en PS3

Miguel Villaplana

Hola Yen, en primer lugar quiero dar la enhorabuena por la revista, seguid así durante muchos años.
Me gustaría expresar la indignación de muchos usuarios de PlayStation 3 con la última actualización que Sony ha lanzado, la 3.01. Dicha actualización no ha hecho nada más que traer grandes problemas. Estos problemas van desde no poder ver películas a no poder iniciar un juego con la sesión PlayStation Network iniciada, no poder salir de un juego pulsando el botón PS, sino teniendo que apagar la consola desde atrás.
Aún hay más problemas, pero son más secundarios. Hace dos días me compré un nuevo título para PS3 y me siento algo estafado ya que no puedo jugar al modo online por culpa de esta actualización. 70 euros no es algo barato para que encima use el juego de posavasos... Es vergonzoso que Sony lleve casi dos meses con este problema y tarde tanto en solucionarlo. Espero que en un futuro se hagan más pruebas antes de lanzar una actualización al mercado, ya que los usuarios no tenemos que pagar los errores de una compañía tan importante como Sony. Os felicito por vuestro trabajo. Un saludo consolegas.

Yen: El problema ha existido, pero parece que se solucionó en parte con la actualización 3.1. Sin embargo, esta provocó en algunas consolas problemas con las películas. Según Sony la clave está en los propios discos. Pero si no es así, tendrán que arreglarlo como sea.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

« EL SISTEMA DE TROFEOS, SALVO EXCEPCIONES, ES EXCLUSIVO DE PS3, AUNQUE QUIZÁ TAMBIÉN SE INCLUYA EN PSP EN UN FUTURO »

Artic Edge» se ha incluido un sistema de trofeos que por decirlo de alguna manera "imita" a los de PS3. ¿Cabe la posibilidad que Sony implante este sistema en mas juegos y que si es así esos trofeos cuenten para nuestra cuenta de usuario PS Network? Agradezco la respuesta de antemano, un saludo. PD: Quiero felicitar a todo el grupo que hace posible vuestra/nuestra revista. Aún ahora que Internet esta llena de información (alguna mas creíble que otra) sobre los videojuegos conseguís que miles de personas acudan cada mes al quiosco por su ejemplar de la Hobby. Esto no te lo digo para que me mandes un jamón, je, je, como le contestaste a alguien en el "Qué me Dices". Saludos desde Sevilla.

Ya veo por dónde vas... No parece que sea esa la idea de Sony. Es cierto que con «Motorstorm» existe esa posibilidad, al igual que se hizo con «Resistance» de PSP. Pero ese tipo de "trofeos" o más bien "objetivos" se limitan solo a esos juegos en concreto, es decir, no se unen a la cuenta de trofeos general. No sé, quizá en un futuro Sony se lo plantee y lo haga posible, pero desde luego a día de hoy no hay nada que indique que vaya a hacerlo... y gracias por tus felicitaciones

Sebastián Álvarez (Sevilla)

Aventuras para PSP

@Buenas, Yen. En primer lugar, decirte que esta es la mejor revista de todas y, en especial, tu apartado, el Teléfono Rojo. Tengo 14 años y poseo una PS3 y una PSP. Espero que me contestes a estas preguntas:

■ **He visto en PlayStation Store «FF VII» por 10 €. ¿Es un remake del juego de PSOne? ¿Se trata del juego entero?**

No es ningún remake, es el juego entero, tal cual apareció en la PlayStation original.

■ **¿Sabes cuándo saldrá la demo de «Assassin's Creed II»?**

Si te refieres a una demo jugable que puedas descargar, no hay noticias al respecto, pero el juego ya está a la venta.

■ **¿Se sabe alguna fecha de «God of War III» de PS3?**

Pues estará más o menos en marzo de 2010.

■ **Por último, ¿qué juego de aventuras me recomiendas para usar con mi PSP?**

Pues de estilo más adulto tienes los tres «GTA», orientado a la acción «God of War», y para pasar miedo «Silent Hill».

Adriá Martínez (Barcelona)

Fan del rock duro y el terror

@Buenas, Yen. Soy Ángel, de 21 años y de Ciudad Real. Tengo en mi poder una PS3, una Xbox 360 y una PSP. Es la primera vez que te escribo y me gustaría que me respondieras un par de preguntas, muchas gracias de antemano. Ahí van:

■ **Soy heavy desde que tengo uso de razón, ¿Van a salir más «Guitar Hero» de algún grupo como Manowar?**

De momento no hay ninguno previsto, pero supongo que si saliera alguno sería de algún grupo con más popularidad, con todos los respetos hacia Manowar, por supuesto.

■ **¿Para cuando «Gran Turismo 5»? ¿Saldrá alguna versión con volante?**

En marzo sale en Japón, así que esperamos tenerlo aquí en verano. No se sabe si algún pack incluirá el volante.

■ **Soy un apasionado del genero de terror. ¿Cuáles son los próximos juegos que saldrán para mis consolas? Muchas gracias.**

Pues ya está confirmado «Dead Space 2» para el año que viene. Y también tienes «Alan Wake»



ALAN WAKE, el juego de terror y acción de Remedy Entertainment exclusivo para Xbox 360, llegará finalmente hacia el verano de 2010. Hay mucha expectación con él ya que el desarrollo se ha alargado para lograr una mayor calidad.

vuestra OPINIÓN

Hablando de portátiles

Dani Aguillo

Que tal, Yen. Soy un gran aficionado a los videojuegos y las consolas y me gustaria llamar la atención sobre las segundas. A todos nos encantan las consolas portátiles, pero creo que existe actualmente una saturación en el mercado. Me parece perfecto que tras la salida de la primera portátil actual de Sony y Nintendo, salga con el tiempo una segunda a modo de revisión y mejora de la original, pero me parece innecesario que existan hasta 3 revisiones de una misma portátil. No veo la necesidad de sacar al mercado un modelo diferente sólo porque pesa unos gramos menos o su resolución es un poco mejor, sin ofrecer nada realmente novedoso y atractivo para el jugador. Parece una tomadura de pelo, más aún con el nuevo modelo de Nintendo "DSi XL" o los 4 modelos de PSP. Todo esto resulta negativo para las dos partes, perjudica la imagen de las compañías con su afán de ganar dinero a toda costa y perjudica a los compradores que dudan si adquirir el último modelo o esperar un poco más ya que en unos meses puede que vuelvan a sacar otra, o los que ya tienen una pero se les quedara anticuada en poco tiempo. Un saludo

Yen: Mientras todas sean compatibles no hay problema, pero sí es cierto que a veces se lanzan muy seguidas.



para Xbox 360. En breve se lanzará el juego de «Saw».

Ángel Álvarez Larrondo (Ciudad Real)

Más juegos para PS2

@ Hola, ¿qué tal Hobby Consoleros? Me llamo Jesús Manuel y es la tercera vez que os escribo. Tengo la PS2 y la Nintendo DS y me gustaría que me respondieses a unas preguntas:

¿Son ciertos los rumores sobre la PS4?

No sé a qué rumores te refieres, porque yo no he oído nada por ahora, pero te seguro que no son ciertos.

¿Me podríais decir si saldrán mas juegos para PS2?

De momento siguen saliendo, aunque gran parte de ellos sean de franquicias como «Singstar», pero también hay novedades como «FIFA 10», «Pro Evolution», «Jax & Daxter», «Silent Hill»...

¿Podríais decirme qué juegos de anime saldrán para DS?

Pues ya tienes a la venta «Dragon Ball Z Attack of the Saiyans». También se encuentra en camino «Naruto Shippuden Ninja Council 4».

¿Sabéis si saldrá «Inuyasha Secret of the Divine Jewel» para Nintendo DS en España?

Pues dado que no es muy conocido en España, que el juego es regulero y que ya hace tiempo que salió fuera de nuestras fronteras, rotundamente, no.

José Manuel Gómez González



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES será uno de los próximos lanzamientos para PlayStation 2, aunque también saldrá para Wii y PSP. Será una especie de remake del juego original y tiene prevista su salida para febrero de 2010.

« DE MOMENTO SÍ SEGUIRÁN SALIENDO JUEGOS PARA PS2, SOBRE TODO DE LAS SAGAS MÁS POPULARES, TIPO FIFA, PRO EVOLUTION O SINGSTAR »

¡Que no pare la música!

@ Hola Yen. Hace unos 3 años que leo vuestra revista y quería felicitaros por ella. Actualmente tengo una Wii, una PS2 y para navidades la PS3. Tengo unas cuantas preguntas y me gustaría mucho que me respondieses. ¡Un saludo!

¿Los instrumentos de «Guitar Hero WT» son compatibles con los «Guitar Hero 3», «Greatest Hits», «GH 5» y los que salgan?

Sí, son compatibles (con adaptador si son de PS2) y mientras nadie diga lo contrario, con las que vayan saliendo.

Tengo dudas sobre si me compro «Rock Band 2» o «Guitar Hero WT», ¿Cuál recomendarías?

Los dos son muy buenos, con un número de temas parecidos y muchas opciones. «Rock Band» ofrece un repertorio más rockero y «Guitar Hero World Tour» más variado.

Sé que los instrumentos del «Rock Band» son compatibles con la 2º parte del juego pero, ¿y los de «Rock Band 2» con los de «Rock Band I»?

También.

¿Me podrías decir cuáles son las canciones disponibles para descargar de ambos juegos?

¿¿TODAS?? Chico, si son muchísimas. Cuando tengas la PS3 entra en la PSNetwork y verás que tienes para dar y tomar.

Kilo Martín Trinidad



INUYASHA SECRET OF THE DIVINE JEWEL es un juego de rol para DS basado en la serie de TV y el manga, que han tenido una presencia discreta en nuestro país. Se lanzó hace unos tres años, pero dado que su calidad tampoco es muy alta, no saldrá aquí.

Futuros GTA para PSP

@ Hola Yen, es la primera vez que escribo, espero que me



EL NUEVO ZELDA DE Wii está en desarrollo, pero apenas se sabe nada de él tras su misteriosa presentación en el pasado E3. Miyamoto acaba de confirmar que hará uso del Wii Motion Plus, sobre todo en los combates cuerpo a cuerpo.

respondas a estas sencillas cuestiones de mi saga favorita:

▪ He oído que una de las reediciones que va a sacar Sony aparte de «God of War», será la saga «GTA» de PS2. ¿Sabes algo?

Supongo que te refieres al pack de la trilogía GTA para PS2 que incluye «GTA III», «Vice City y «San Andreas». Y en cuanto a las de «God of War», de momento solo es en Estados Unidos.

▪ ¿Se sabe si saldrá algún «GTA» para PSP estilo «Vice City Stories» o «Liberty City Stories»? ¿O seguirán saliendo estilo «Chinatown Wars»?

Pues no lo sé, supongo que ahora mismo Rockstar tiene abiertas todas las posibilidades. A ver, lo de «Chinatown Wars» está claro que ha sido para aprovechar que el juego ya estaba totalmente hecho para DS, así que supongo que lo más lógico es que si salen más sigan la línea marcada por los "Stories".

▪ Y por último, ¿qué hay de las expansiones "exclusivas para PS3" de «GTA IV» que mencionó Rockstar?

Pues nada. Se da por hecho que los dos Episodios de 360 saldrán en algún momento para PS3, pero aparte de eso, cero.

Manuel Muñoz

Le gusta mucho Infamous

@Hola Yen, quería presentar una quejita que tengo, que es que apenas habláis de «Infamous». Y yo os pregunto:

▪ ¿Se sabe algo de la segunda parte de «Infamous»? ¿Y se sabe algo de la película que quieren hacer de «Infamous»? (sé que soy un pesao con este juego, pero es que me ha encantado y ya me lo he pasado en modo "bueno" y modo "malo") Un saludo.

No sé a qué te refieres con que hablamos poco. En su momento le dimos mucha repercusión, hicimos reportajes, noticias, análisis... De la segunda parte aún no hay nada oficial, pero rumores cada vez más insistentes hablan de que incluso podría estar en desarrollo. Algo que sería muy lógico por el éxito del juego... y porque la propia Sony ya ha mostrado su interés en llevar el juego al cine, lo que demuestra que la apuesta es firme.

José Manuel Betacor

Novedades en Wii

@¡Hola a todos los Hobby Consoleros que como yo leen esta revista cada mes! En primer lugar poseo una Wii y tengo algunas "dudillas" que espero que me las puedas resolver Yen:

▪ ¿Hay alguna posibilidad de que "saquen" algún juego de la saga «GTA» o alguno tipo «Driver»?

Wii es la única plataforma que aún no ha tenido ningún «GTA», y Rockstar ha afirmado claramente que su colaboración con Nintendo ha sido muy fructífera. En fin, oficial no hay nada, pero no lo descartaría.

▪ Me encantaron los juegos de: «Mario Kart» y «Zelda Twilight». ¿Habrá alguna segunda parte de esos juegos?

Ya está confirmado que hay un «Zelda» en desarrollo para Wii, pero no será una secuela de «Twilight Princess». Miyamoto ha confirmado recientemente que hará uso del Motion Plus, pero no se sabe aún cuándo se lanzará el juego. Y en cuanto a «Mario Kart», hablamos de una de las franquicias estrella de Nintendo, así que cuenta con veremos una nueva entrega.

▪ Y por ultimo ¿Al crear Sony PS3 Slim creará Nintendo alguna nueva versión de la consola Wii?

De momento lo único oficial es la Wii de color negro... pero a nivel práctico no hay diferencias. A mucha gente le gustaría que Wii apostara por la alta definición o mayores por estaciones multimedia, pero Nintendo no lo contempla como una posibilidad por ahora. Quizá en el futuro...

Eric Bermúdez Herrera (Málaga) HC

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@HOLA, PARA NO REVELAR MI VERDADERA IDENTIDAD ME PRESENTARÉ COMO OTAKON. OS ESCRIBO ESTE MENSAJE PARA SI ME PODÉIS DAR EL NÚMERO DE SQUARE ENIX EN ESPAÑA, PORQUE QUIERO LLAMAR A SQUARE PARA PEDIRLE QUE EN L NUEVO ««FINAL FANTASY»» PONGAN LAS VOCES EN JAPONÉS, LA TRADUCCIÓN DEL INGLÉS NO VALE NADA. PEDÍRSELO USTEDES TAMBIÉN POR FAVOR, ESPERO QUE NO ME PONGÁIS EN LA SECCIÓN !!!QUE ME DICES!!!.

Yen: Mmm Square-Enix no está en España... pero que pongan las voces en japonés me parece un poco fuerte, ¿no? ¡Ah! y tus deseos son órdenes, je, je.

@YEN, QUIERO TU TRABAJO. ¿DÓNDE HAY QUE HACER LAS OPOSICIONES?

Yen: Tienes que presentarte en Japón todos los primeros de año durante una década y recitar de memoria a todos los programadores mayores de 20 años por orden alfabético. ¡Suerte!

@YEN , MAJO, ESPERO QUE ESTA VEZ NO ME SAQUES EN EL QUE ME DICES... ¡NO ME HE RECUPERADO DEL SUSTO TODAVÍA!

Yen: ¡Hala!, no creo que sea para tanto... y ya has visto que también te saco en otros sitios, ¿eh, pillín?

@YEN, ¿NO TE CANSAS DE RESPONDER CARTAS? DESPUÉS DE TANTO TIEMPO SEGURO QUE SUEÑAS CON ELLO POR LAS NOCHES Y HABLAS EN VOZ ALTA CON LOS LECTORES.



Yen: Claro, pero lo hago adrede, para así no tener que parar de responder preguntas ni cuando duermo. ¡Soy incansable!

JUEGOS PARA MÓVILES

Los usuarios de N-Gage reciben este mes la visita del genial detective Dirk Dagger, sin duda el personaje más emblemático de esta plataforma. Además, analizamos las versiones móviles de tres títulos de relumbrón.

EL JUEGO DEL MES

precio: 7 € compañía: NOKIA género: AVENTURA GRÁFICA
dónde descargarlo: www.n-gage.com

Móviles compatibles:
Nokia (compatibles con N-Gage)





1. OBSERVAR cada elemento del escenario a fondo es esencial para progresar en la aventura. ¡Nunca se sabe dónde puede estar la siguiente pista u objeto clave!

2. LOS PUZLES ponen a prueba nuestra capacidad de observación. También hay minijuegos, como el clásico "piedra, papel o tijera".



HALLA EL "MÓVIL" DEL CRIMEN

DIRK DAGGER AND THE NUCLEAR ZEPPELIN

¿Qué hace un detective de medio pelo con una mosca como compañero en nuestro móvil? ¡Hacernos pasar un buen rato!

EL DETECTIVE DIRK DAGGER y su leal (¡y reencarnado en mosca!) compañero Harry regresan a N-Gage para protagonizar una nueva aventura gráfica sumida en el misterio. En esta ocasión, la peculiar pareja debe esclarecer el asesinato de una influyente personalidad de New Heaven, lo que les lleva a visitar diferentes localizaciones de la ciudad, a hablar con todo tipo de personajes y a resolver un buen número de puzles y minijuegos, que ponen a prueba nuestra habilidad y consiguen que nos tronchemos a menudo gracias a su genial sentido del humor.

PODEMOS INSPECCIONAR E INTERACTUAR, ayudados por un puntero, con ciertos elementos de los escenarios. Debemos estar muy atentos a cada detalle, ya que constantemente tenemos que enfrentarnos a preguntas con diferentes alternativas o a puzles que requieren de un objeto en concreto de nuestro inventario. Este sistema, que ya vimos en su anterior juego, le sienta como un guante a la aventura y funciona gracias a los divertidísimos diálogos, a una historia bastante atrayente y a un apartado gráfico que, aunque bonito, sigue pecando de ser demasiado estático. No os lo perdáis si os gustan las aventuras. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	87
SONIDO	84
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	90

Valoración Una aventura repleta de humor y buenos diálogos, a la que sólo se le puede reprochar su corta duración y excesivo parecido con la primera entrega.

PUNTUACIÓN FINAL **87**

precio: 7 € ■ compañía: ACTIVISION ■ género: MUSICAL
■ dónde descargarlo: www.n-gage.com
■ Móviles compatibles: Nokia (compatibles con N-Gage)



PULSAR BOTONES al ritmo de la música sigue siendo la mecánica.



LOS FALLOS no alteran el sonido de la melodía, lo que le resta emoción.

NO MANDO SMS, TOCO UN SOLO
GUITAR HERO: WT

Si sois de los que no podéis evitar hacer "air guitar" cuando salís de marcha, este juego no puede faltar en vuestro móvil.

ESTA FAMOSA SAGA MUSICAL se estrena en la plataforma N-Gage con una adaptación de «GH World Tour». Utilizando tan solo tres teclas del teléfono, tenemos que tocar temazos de artistas como Blondie o Lenny Kravitz siguiendo el ritmo de la batería o de los acordes de guitarra (las canciones se desbloquean según avanzamos en el modo Carrera). La idea es buena, pero el sistema pierde mucha gracia al jugarlo en el móvil.

valoración La mecánica es idéntica a la de sus "hermanos mayores", pero no funciona igual de bien sin la guitarra. **73**

■ precio: 8 € ■ compañía: 2K GAMES ■ género: ESTRATEGIA
■ dónde descargarlo: Apple Store
■ Móviles compatibles: iPhone, iPod Touch







CONTROLAR TODO es la clave si queremos convertirnos en un imperio.



LOS ENFRENTAMIENTOS son automáticos y totalmente estratégicos.

EL MUNDO EN TUS MANOS
CIVILIZATION REVOL.

La aclamada serie de estrategia llega al iPhone con la intención de calmar nuestras ansias de conquista.

16 CIVILIZACIONES DIFERENTES nos esperan en este completo juego de estrategia. Tras elegir una, nuestro cometido es controlar decenas de elementos, como la investigación científica o los aspectos militares, para conseguir formar un vasto imperio. Las posibilidades son inmensas y el control táctil funciona a la perfección, pero su complejidad y la falta de traducción lo hacen sólo apto paro los estrategas más experimentados.

valoración Un juego repleto de posibilidades e indispensable si os gusta la estrategia "seria"... y si no tenéis problemas con el inglés. **87**

■ precio: 4 € ■ compañía: ELECTRONIC ARTS ■ género: FÚTBOL
■ dónde descargarlo: Movistar, Orange, Vodafone
■ Móviles compatibles: Consultar modelos.



LOS EQUIPOS están actualizados a tope e incluyen todos los fichajes del año.



CREAR UN JUGADOR y llevarlo a lo más alto es la meta en "Sé un Profesional".

CON LA LIGA A TODAS PARTES
FIFA 10

Con todas las competiciones al rojo vivo, ahora podéis emular a vuestros ídolos en cualquier lugar.

EL FÚTBOL DE MÁS ALTO NIVEL se disputa en nuestro móvil gracias a la nueva entrega de «FIFA». Con una ingente cantidad de clubes y selecciones reales, podemos disputar partidos amistosos, torneos o incluso disfrutar del modo "Conviértete en Profesional" gracias a un sencillo sistema de control, que dota de mucha fluidez a los partidos. Un juego divertido, aunque sin muchos cambios respecto a «FIFA 09».

valoración Ofrece unos partidos muy completos y una enorme cantidad de equipos, aunque se echan en falta más novedades. **81**

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- "Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS. C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Primeros pasos con Ovi

¡Hola! El pasado mes leí vuestro reportaje sobre la nueva plataforma OVI de Nokia. ¿Me podéis decir qué móviles son compatibles y como puedo acceder a ella para descargar juegos?

Muy buenas Javier. Lo primero que tienes que hacer es entrar en **www.ovi.com** desde un ordenador o tu propio terminal móvil. Una vez allí, puedes consultar el listado de teléfonos compatible (que es muy grande) y comprobar que el tuyo está entre ellos. Una vez hecho esto, debes registrarte en la plataforma. Para hacerlo pincha en "registrarse" e introduce los datos que te piden (usuario, contraseña, número de teléfono, mail...). Cuando tengas un usuario, ya podrás navegar por las distintas secciones, como juegos o aplicaciones, y –cuando veas una que te atraiga- pincha en ella para descargarla al PC y transferirla desde ahí al teléfono, o, si estás navegando desde el móvil, pincha directamente en "descargar" para adquirirla. Fácil, ¿verdad?

Javier Díaz (e-mail)



LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. Devil May Cry
3. Resident Evil 4 (iPhone)
4. God of War: Traición
5. One (N-Gage)
6. Metal Slug M3
7. The Secret of Monkey Island (iPhone)
8. Real Football 2009 (iPhone)
9. Modern Combat: Sandstorm (iPhone)
10. Star Wars: El poder... (N-Gage, iPhone)



METAL GEAR SOLID MOBILE
Esperamos que en la nueva plataforma OVI de Nokia veamos juegos tan impresionantes como la versión de «Metal Gear Solid» que nos "regaló" N-Gage. Todo un ejemplo de calidad y diversión para nuestros teléfonos.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Pasapalabra 2
2. FIFA 10
3. Sonic Unleashed

VODAFONE
1. Real Football 2010
2. FIFA 10
3. Mafia Wars New York

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Need For Speed Shift
3. Risk



FIFA 10
Las nuevas entregas de las sagas futbolísticas más conocidas son los juegos que mayor número de descargas han obtenido este mes. La batalla es dura, pero de momento parece que «FIFA 10» está gustando bastante.

Los móviles recomendados por HC



NOTICIAS MÓVILES

ENCIENDE EL MÓVIL ¡POR TUTATIS!



Coincidiendo con el 50 aniversario de Asterix y Obélix, Gameloft ha lanzado un juego ambientado en el cómic **"Asterix y Cleopatra"**. Se trata de una aventura de acción en 2D a la vieja usanza, en la que nos esperan 11 niveles repletos de romanos a los que apalear con el estilo de Asterix o la fuerza bruta de Obélix. Ya lo podéis descargar desde el portal de vuestro operador móvil.

N-GAGE DA PASO A OVI

En un comunicado oficial, Nokia ha confirmado que N-Gage pasará a mejor vida como plataforma independiente de juegos en septiembre de 2010. La idea de la compañía finlandesa es **centralizar toda su oferta de contenidos en la tienda Ovi**, de la que ya os hablamos ampliamente el mes pasado, con el fin de plantar cara a la Apple Store. Allí seguiremos encontrando una ingente cantidad de juegos y aplicaciones. Lógicamente, en los nuevos móviles ya no nos encontraremos la aplicación N-Gage preinstalada, sino que vendrán con el acceso directo a Ovi.

DE "OFFROAD" CON NUESTRO iPHONE

Si os encantan las carreras ATV, pero odiáis mancharos de barro, ahora vais a poder disfrutar con **«2XL ATV Offroad»**, un nuevo título de velocidad extrema que promete llevar al límite gráfico y jugable a los dispositivos de Apple. Gracias a su enorme variedad de opciones y posibilidades, sus creadores pretenden hacernos sentir delante de un auténtico juego para consola portátil en lugar de uno para móvil. El mes que viene veremos si lo han conseguido.

¡ESTE "ROSCO" ME LO LLEVO!

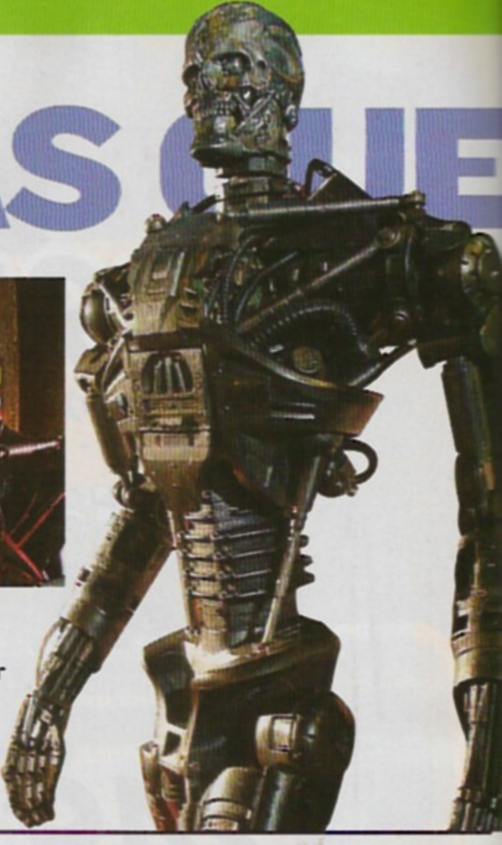
Ya está disponible la nueva versión para móvil del popular concurso de televisión **"Pasapalabra"**. Esta nueva entrega, desarrollada por Glu Mobile, cuenta con gráficos aún más fieles al concurso, un montón de nuevas preguntas y un novedoso sistema de pistas. Vale que no podemos llevarnos el premio en efectivo, pero concursar en cualquier parte es un puntazo.

ESTE PARTIDO ESTÁ... "MUERTO"

Bajo el peculiar título **«Zombie Pro Soccer»** se esconde la primera creación para iPhone e iPod Touch de "Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team", un equipo de desarrollo español que cuenta entre sus filas con profesionales que trabajaron en títulos tan conocidos como «Worms», «The Wheelman» o la saga «Buzz». El juego, que saldrá a finales de año, nos propondrá luchar contra una invasión zombie a balonazo limpio, todo ello con unos gráficos en plan dibujos animados y un gran sentido del humor.



MUCHO MÁS QUE



ESTRENOS

DVD

Terminator Salvation



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Christian Bale, Sam Worthington...**
- Director **J. McGinty Nichol**
- Precio **21,99 € (Ed. Metálica)**
- También en Blu-Ray y UMD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: John Connor libra la última y desesperada batalla para salvar el mundo, pero debe rescatar a su propio padre y decidir si Marcus Wright, un misterioso personaje, viene para ayudarle o para acabar con él.
EXTRAS DVD: Recreando el futuro; La Moto-Terminator; Hydrobots: El retorno de un icono; Fábrica de Terminator...

Harry Potter y el Misterio...



- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Daniel Radcliffe, Emma Watson, Jim Broadbent...**
- Director **David Yates**
- Precio **21,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Voldemor va tomando control tanto del mundo Muggle como del mundo de la magia, y Hogwarts ya no es el lugar seguro que solía ser. Dumbledore sabe que la batalla final se aproxima y quiere preparar a Harry. Con ese fin, busca la ayuda de su viejo amigo y colega, el profesor Horace Slughorn.
EXTRAS DVD: Efectos especiales; Entrenamiento de acrobacias; Detrás de las cámaras; Un año en la vida de J.K. Rowling; Escenas adicionales...

Millennium I: Los hombres...



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Michael Nyqvist, Peter Anderson, Lena Endre...**
- Director **Niels Arden Oplev**
- Precio **20,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



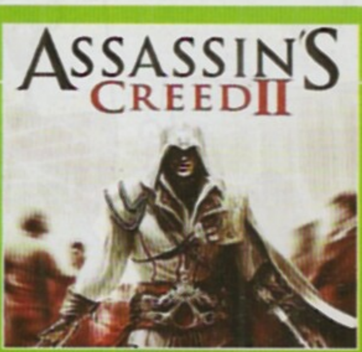
ARGUMENTO: Henrik Vanger contrata al periodista Mikael Blomkvist para que investigue la desaparición hace 36 años de su sobrina Harriet. Lisbeth Salander, una extraña y marginada hacker informática, le ayudará en la investigación del caso. Cuando relacionan esta desaparición con unos asesinatos, se empieza a desentrañar una terrible historia en la familia Vanger.
EXTRAS DVD: Documental "Millennium: La historia".

MÚSICA

Assassin´s Creed II

Esta esperadísima aventura por fin se estrena, pero quizá no os conforméis solo con jugarla y os guste también escuchar su épica banda sonora, compuesta por Jesper Kyd. Si es así, podéis descargarla a vuestro MP3 desde los principales sitios de compra de música por Internet.

- Compañía **Ubisoft**
- Precio **No disponible**



LIBROS

El libro del cementeri

Neil Gaiman, el autor de "Coraline", nos trae historia de Nad, un niño que escapa del ases de su familia refugiándose en un cementerio es adoptado por sus peculiares "habitantes" Fuera de ese mundo le espera el vil asesino

- Editorial **Roca**
- Precio **17 €**

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD





Up

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Carl Fredricksen, Rusell, Kevin, Dug...**
- Director **Pete Docter**
- Precio **21,95 €**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Tras perder al amor de su vida, un anciano vendedor de globos decide vivir la aventura que nunca pudo tener con su mujer enganchando miles de globos a su casa. Pero no contaba con llevar a Rusell en su "fuga"...
EXTRAS DVD: Corto: "Parcialmente Nublado"; La misión especial de Dug; ¡La aventura nos espera!; Escena alternativa...



Star Trek 2009

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Chris Pine, Zachary Quinto, Eric Bana...**
- Director **J.J. Abrams**
- Precio **24,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Todo está preparado para el viaje inaugural de la nave más moderna jamás creada, la USS Enterprise. La misión de su tripulación es detener al malvado Nero, que amenaza a toda la humanidad. Pero el destino de la galaxia está en manos de dos jóvenes rivales: James Kirk y el señor Spock.
EXTRAS DVD: Una nueva visión; Bobina de gags; Escenas eliminadas; El reto de volver a Star Trek; Diseño de los alienígenas; El elenco...



La última casa a la izquierda

- Género **Terror**
- Protagonistas **Sara Paxton, Tony Goldwyn, Monica Potter...**
- Director **Dennis Iliadis**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Tras visitar a sus padres en su apartada casa cerca de un lago, Mari y una amiga son secuestradas por un preso que se ha escapado de la cárcel y su banda. Agredida y dada por muerta, lo único que quiere es volver a la casa de sus padres. Por desgracia, sus atacantes han buscado refugio en el mismo sitio. Cuando su familia se entera del terrible suceso, se vengarán de los extraños.
EXTRAS DVD: Escenas inéditas; Unas perspectivas...

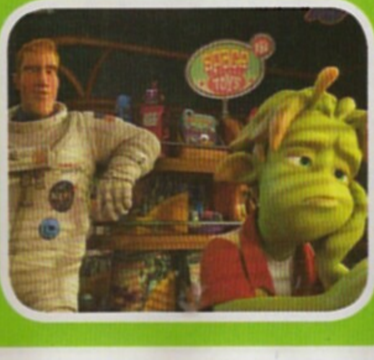


CINE

Planet 51

Cuando el astronauta Charles "Chuck" Baker aterriza en Planet 51 pensando que llega a un planeta deshabitado, se desata la paranoia de sus habitantes y empieza la verdadera aventura. Lem, un joven alienígena, le ayudará a escapar y a recuperar su nave para regresar a casa.

- Productora **Ilion Studios**
- Estreno **27 de noviembre**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones.





VADER SIENTE LA FUERZA... DE TUS MOVIMIENTOS ▶

El sensor de movimientos de Wii que se pone junto al televisor es un objeto bastante impersonal. ¡Bueno, salvo que sea el mismísimo Darth Vader quien lo sujete como si fuera su sable de luz! Si os gusta, lo podéis comprar en la tienda oficial de "Star Wars" en la red.

Más información en: http://shop.starwars.com
Precio: 35 €

▲ ¿CUÁL ES MÁS TEMIBLE?

La lucha entre Alien y Predator seguirá en nuestras consolas gracias al juego que prepara Sega, pero estas criaturas pueden visitar antes vuestra casa si os compráis las figuras de la marca Neca.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 44,95 € (Alien) y 19,95 € (Predator)



◀ PÓKER DE VILLANOS EN EL ASILO ARKHAM

¿Os gusta jugar al póker? Pues ahora podéis dejar alucinados a vuestros compañeros de partida con este maletín, que incluye barajas y fichas decoradas con los héroes de Gotham y los villanos de Arkham.

Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 218 €



◀ UN CHAMPIÑÓN QUE VALE UNA VIDA

A partir de ahora, Mario ya no es el único que puede disfrutar de las setas que dan una vida extra. Esta reproducción del famoso ítem de sus juegos solo necesita un poco de tierra para quedar genial en vuestra casa.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 6 €

¡LOS MARCIANITOS VAN A INVADIR TU VESTUARIO! ▶

Las clásicas chapas se han vuelto a poner de moda para llevarlas en chaquetas, camisetas, bolsas, etc. Si sois jugones, seguro que os molará poneros estas, que reproducen las naves del clásico «Space Invaders».

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 5,25 €



MANGA Y CÓMIC

Zelda: Ocarina of Time

Esta es la primera entrega (de dos) de la adaptación del famoso juego de N64 al manga. Es una edición de 192 páginas en blanco y negro que recoge los mejores momentos de esta aventura inolvidable. Una pieza de coleccionista, por fin en español.

Publicado por: Norma
Precio: 7,50 €



Kick-Ass

¿Cómo sería la vida de un superhéroe en el mundo real? Ahora tenemos la oportunidad de descubrirlo, con este tomo que recopila los 4 números de la serie americana, con guión de Mark Millar y dibujos de John Romita Jr.

Publicado por: Panini
Precio: 11 €



EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número

SPLINTER CELL CONVICTION
MASS EFFECT 2
DARKSIDERS
DANTE´S INFERNO
DEAD SPACE 2
THE LEGEND OF ZELDA
HEAVY RAIN
ALAN WAKE
RESISTANCE 3
SUPER MARIO GALAXY 2
BIOSHOCK 2
GRAN TURISMO 5
METROID OTHER M
FINAL FANTASY XIII
GOD OF WAR III

¡TODO LO QUE NOS ESPERA EN EL 2010!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Funguiriño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcone

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alon Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Luis M. Galán, Raúl Barrantes

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Tatiana Sigüenza y Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS: Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94, 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 01/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd

Hobby Press Es una marca d Axel Springer España S.A.

ARI Asociación de Revistas de Información